

**UNIVERSIDAD PRIVADA ANTENOR ORREGO**

**Facultad de Educación y Humanidades**

**Carrera Profesional de Educación Inicial**



**RELACIÓN ENTRE LOS JUEGOS COOPERATIVOS Y LA DISMINUCIÓN DE LAS  
CONDUCTAS AGRESIVAS EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 3 AÑOS DE LA I.E. 208  
MARÍA INMACULADA - TRUJILLO EN EL AÑO 2017**

**INFORME DE TESIS**

**Para obtener el Título Profesional de Licenciadas en Educación Inicial**

**Autoras:**

**Br. Brenda Giselle Angulo Alvarado**

**Br. Wendy Milagros Cabrera Cruz**

**Asesor:**

**Mg. Yojaira Morillas Terrones**

**Trujillo – Perú**

**2017**

**RELACIÓN ENTRE LOS JUEGOS COOPERATIVOS Y LA DISMINUCIÓN DE LAS  
CONDUCTAS AGRESIVAS EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 3 AÑOS DE LA I.E. 208  
MARÍA INMACULADA - TRUJILLO EN EL AÑO 2017**

## DEDICATORIA

A **DIOS** por demostrarme su amor y su bondad porque siempre me está acompañando y cuidándome. Porque sus milagros hicieron reafirmar mi fe en Él, por las buenas cosas que me ha dado hasta hoy y por darme la oportunidad de ser mejor cada día y de estar rodeada de gente que me ama.

Con un amor inmenso a mi madre **Ortencia**, una madre ejemplar, por demostrarme su apoyo y amor incondicional durante toda mi vida. Quien con su esfuerzo, sacrificio y confianza en ningún momento me negó su apoyo material, espiritual y moral. Es ella quien hizo posible la culminación de mi carrera. Porque a pesar de las adversidades, ella supo salir adelante demostrando fortaleza. Porque es la que me empuja a ser mejor cada día en todos los aspectos de mi vida. Siempre estaremos caminando juntas de la mano tu y yo, hoy y siempre. Gracias por estar siempre a mi lado en las buenas y malas, eres una pieza clave en mi vida. Madre esta tesis es gracias a ti.

A mi padre **Arturo**, que de un tiempo acá, estamos teniendo una mejor relación de padre e hija, brindándome su apoyo recuperando el tiempo perdido. Gracias padre.

A mis tías **Nelly y Carmen**, las tías consentidoras que me cuidaron desde muy pequeña, y me apoyaron incondicionalmente, siempre siendo como unas madres que con un abrazo, un beso, me demostraban su amor; y con una llamada de atención me hacían ver mis errores, personas primordiales en mi vida.

A mis papitos **Abel y Herminia** que son otro factor importante para lograr y seguir luchando para alcanzar mis metas. Porque para ellos no solo soy una nieta, soy su hija. Los amo infinitamente. Y aunque mi papito Abel no está entre nosotros, él me cuida desde el cielo y sé que está orgulloso con todo lo que he logrado.

A mi enamorado **Keler**, por su apoyo y por darme las ganas de superarme, demostrándome que su amor no se desvanece a pesar de los años. Te amo demasiado.

Con todo mi amor, a mi hijo **GHAEL**, por ser mi razón de ser y mi motivo para seguir adelante y haber retomado este camino de lucha profesional y cumplir poco a poco mis objetivos y metas trazadas, gracias por existir.

A mi madre **ROSA**, por ser una gran madre y haberme brindado su apoyo incondicional en cada etapa de mi vida. Gracias por haberme dado hasta lo que no tenías para seguir con mi carrera y seguir cuidándonos.

A mi padre **JULIO**, porque las segundas oportunidades existen y nunca es tarde para recuperar el tiempo perdido y tú ahora lo estás demostrando. Porque eres la pieza de amor que faltaba en mi rompecabeza de vida. Te amé siempre y hoy gracias a ti culmino esta etapa profesional. Gracias infinitas por eso.

**Wendy.**

## **AGRADECIMIENTO**

A la I.E. N°208 “María Inmaculada” por habernos permitido llevar acabo nuestra investigación facilitándonos diferentes documentos como el tiempo requerido para la aplicación de los instrumentos de evaluación, lo cual fue indispensable para el desarrollo de la investigación.

A cada docente que nos enseñó durante nuestra vida académica, siempre deseando lo mejor para cada una de nosotros; y en especial a nuestra docente y asesora Mg. Yojaira Morillas Terrones, por la ayuda brindada durante todo el proceso de nuestra investigación, quién nos aclaró cualquier duda que se presentaba.

A la Universidad Privada Antenor Orrego por ser cuna de nuestra carrera profesional de Educación Inicial, y permitirnos así estudiar en ella y formarnos como personas y profesionales competentes.

## RESUMEN

La presente investigación se realizó con la finalidad de determinar si existe una relación entre los juegos cooperativos y las conductas agresivas, cuyo objetivo general fue determinar el tipo de relación entre los juegos cooperativos y las conductas agresivas en los niños y niñas de 3 años de la I.E N. ° 208 “María Inmaculada” de la ciudad de Trujillo en el año 2017.

El tipo de estudio básico con un diseño Cualitativa Correlacional dado que se trabajó con un solo grupo, utilizando como instrumentos la escala valorativa “Juegos Cooperativos” y “Conductas agresivas físicas y psicológicas”. La primera escala valorativa con 14 ítems divididos en 4 dimensiones: cooperación, aceptación, participación y diversión, arrojando un resultado de  $R_s = 0.895$ , que se considera altamente confiable. La segunda escala valorativa con 21 ítems divididos en 2 dimensiones: conductas agresivas físicas y conductas agresivas psicológicas, arrojando un resultado de  $R_s = 0.924$ , que se considera altamente confiable. Los instrumentos que fueron validados por jueces expertos y son confiables estadísticamente. La muestra fue de 19 niños, los resultados demostraron que se cumplió la hipótesis  $H_1$  que dice “Los juegos cooperativos influyen significativamente en la disminución de las conductas agresivas de los niños y niñas de 3 años de la I.E N°208 “María Inmaculada” de la ciudad de Trujillo en el año 2017”. La correlación entre Juegos Cooperativos y Conductas Agresivas **es** altamente significativa con un  $R = -0.702$

### ➤ PALABRAS CLAVES

- Juegos cooperativos
- Conductas agresivas

## **ABSTRACT**

The present investigation was carried out in order to determine if there is a relationship between cooperative games and aggressive behaviors, whose general objective was to determine the type of relationship between cooperative games and aggressive behaviors in children of 3 years of age. IE. 208 "Maria Immaculate" of the city of Trujillo in the year 2017.

The type of basic study with a Qualitative Correlational design since it was worked with a single group, using as instruments the value scale "Cooperative Games" and "Aggressive Physical and Psychological Behaviors" The first scale of evaluation with 14 items divided in 4 dimensions: Cooperation , acceptance, participation and fun, yielding a result of  $R_s = 0.895$ , which is considered highly reliable. The second value scale with 21 items divided into 2 dimensions: physical aggressive behavior and aggressive psychological behavior, yielding a result of  $R_s = 0.924$ , which is considered highly reliable. Instruments that were validated by expert judges and statistically reliable. The sample was of 19 children, the results showed that the H1 hypothesis was fulfilled, which says "Cooperative games significantly influence the decrease in the aggressive behaviors of children aged 3 years of IE N°208" María Inmaculada " of Trujillo in the year 2017 ". The correlation between Cooperative Games and Aggressive Behaviors is highly significant with  $R = -0.702$ .

### **KEYWORDS**

- Cooperative games
- Aggressive behavior

## Contenido

<b>DEDICATORIA</b> .....	5
<b>AGRADECIMIENTO</b> .....	7
<b>RESUMEN</b> .....	8
<b>ABSTRACT</b> .....	9
<b>INTRODUCCIÓN</b> .....	14
<b>PARTE I</b> .....	15
<b>MARCO TEÓRICO</b> .....	15
<b>1. PLANTEAMIENTO Y JUSTIFICACIÓN:</b> .....	16
1.1. Descripción de la realidad problemática .....	16
1.2. Formulación del problema .....	19
1.3 Justificación .....	19
1.4. Limitaciones: .....	20
<b>2. MARCO TEÓRICO:</b> .....	20
2.1. Antecedentes de estudio .....	20
2.2. Bases teóricas- científicas .....	22
2.2.1. El Juego Cooperativo .....	22
<b>2.2.2. La Agresividad</b> .....	38
<b>TIPOS DE CONDUCTAS AGRESIVAS</b> .....	43
2.3. Definición de términos básicos .....	51
<b>PARTE II</b> .....	54
<b>CAPITULO 1</b> .....	54
<b>DISEÑO METODOLÓGICO</b> .....	54
<b>1. METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN:</b> .....	55
1.1     Objetivos .....	55
1.1.1 Objetivo General .....	55
1.1.2. Objetivos Específicos .....	55
1.2. Hipótesis .....	55
1.2.1. Hipótesis General .....	55
1.2.2. Hipótesis Nula .....	55
1.3. Variables .....	56



1.4. Población y muestra:.....	56
1.4.1. Población .....	56
1.4.2. Muestra .....	57
1.5. Unidad de Análisis: .....	58
1.6. Criterios de Inclusión:.....	58
Son todos los estudiantes de 3 años matriculados en el 2017 .....	58
1.7. Criterios de Exclusión:.....	58
1.8 Diseño de investigación: Cualitativa Correlacional. ....	58
1.9. Técnicas e instrumentos de investigación .....	59
Instrumentos .....	59
1.10. Procedimiento para recolectar la información .....	59
1.11. Diseño de procesamiento y análisis de datos .....	59
<b>CAPITULO 2 .....</b>	<b>61</b>
<b>ANALISIS DE RESULTADOS .....</b>	<b>61</b>
<b>CUADRO 01 .....</b>	<b>62</b>
Puntajes de valoración de los Juegos Cooperativos y de las Conductas Agresivas de los niños y niñas de 3 años de la I.E. N.º 208 “María Inmaculada”. Trujillo. 2017 .....	62
Cuadro 02 .....	63
Coeficiente de Correlación de valoración de los Juegos Cooperativos para Cooperación y de las Conductas Agresivas Físicas de los niños y niñas de 3 años de la I.E. N.º 208 “María Inmaculada”. Trujillo. 2017 .....	63
<b>Gráfico 1 .....</b>	<b>64</b>
<b>Diagrama de Dispersión de la valoración de los Juegos Cooperativos para Cooperación y de las Conductas Agresivas Físicas de los niños y niñas de 3 años de la I.E. N.º 208 “María Inmaculada”. Trujillo. 2017 .....</b>	<b>64</b>
Cuadro 03 .....	65
Coeficiente de Correlación de valoración de los Juegos Cooperativos para Aceptación y de las Conductas Agresivas Físicas de los niños y niñas de 3 años de la I.E. N.º 208 “María Inmaculada”. Trujillo. 2017 .....	65
<b>Gráfico 2 .....</b>	<b>66</b>
<b>Diagrama d Dispersión de la valoración de los Juegos Cooperativos para Aceptación y de las Conductas Agresivas Físicas de los niños y niñas de 3 años de la I.E. N.º 208 “María Inmaculada”. Trujillo. 2017 .....</b>	<b>66</b>
Cuadro 04 .....	67

Coeficiente de Correlación de valoración de los Juegos Cooperativos para Participación y de las Conductas Agresivas Físicas de los niños y niñas de 3 años de la I.E. N.º 208 “María Inmaculada”. Trujillo. 2017 .....	67
Gráfico 3 .....	68
Diagrama de Dispersión de la valoración de los Juegos Cooperativos para Participación y de las Conductas Agresivas Físicas de los niños y niñas de 3 años de la I.E. N.º 208 “María Inmaculada”. Trujillo. 2017 .....	68
<b>Cuadro 05 .....</b>	<b>69</b>
<b>Coeficiente de Correlación de valoración de los Juegos Cooperativos para Diversión y de las Conductas Agresivas Físicas de los niños y niñas de 3 años de la I.E. N.º 208 “María Inmaculada”. Trujillo. 2017 .....</b>	<b>69</b>
Gráfico 4 .....	70
Diagrama de dispersión de la valoración de los Juegos Cooperativos para Diversión y de las Conductas Agresivas Físicas de los niños y niñas de 3 años de la I.E. N.º 208 “María Inmaculada”. Trujillo. 2017 .....	70
<b>Cuadro 06 .....</b>	<b>71</b>
<b>Coeficiente de Correlación de valoración de los Juegos Cooperativos para Cooperación y de las Conductas Agresivas Psicológicas de los niños y niñas de 3 años de la I.E. N.º 208 “María Inmaculada”. Trujillo. 2017 .....</b>	<b>71</b>
Gráfico 5 .....	72
Diagrama de Dispersión de la valoración de los Juegos Cooperativos para Cooperación y de las Conductas Agresivas Psicológicas de los niños y niñas de 3 años de la I.E. N.º 208 “María Inmaculada”. Trujillo. 2017 .....	72
<b>Cuadro 07 .....</b>	<b>73</b>
<b>Coeficiente de Correlación de valoración de los Juegos Cooperativos para Aceptación y de las Conductas Agresivas Psicológicas de los niños y niñas de 3 años de la I.E. N.º 208 “María Inmaculada”. Trujillo. 2017 .....</b>	<b>73</b>
Gráfico 6 .....	74
Diagrama de dispersión de la valoración de los Juegos Cooperativos para Aceptación y de las Conductas Agresivas Psicológicas de los niños y niñas de 3 años de la I.E. N.º 208 “María Inmaculada”. Trujillo. 2017 .....	74
<b>Cuadro 08 .....</b>	<b>75</b>
Coeficiente de Correlación de valoración de los Juegos Cooperativos para Participación y de las Conductas Agresivas Psicológicas de los niños y niñas de 3 años de la I.E. N.º 208 “María Inmaculada”. Trujillo. 2017 .....	75
Gráfico 7 .....	76
Diagrama de Dispersión de la valoración de los Juegos Cooperativos para Participación y de las Conductas Agresivas Psicológicas de los niños y niñas de 3 años de la I.E. N.º 208 “María Inmaculada”. Trujillo. 2017 .....	76

<b>Cuadro 09</b> .....	77
Coeficiente de Correlación de valoración de los Juegos Cooperativos para Diversión y de las Conductas Agresivas Psicológicas de los niños y niñas de 3 años de la I.E. N.° 208 “María Inmaculada”. Trujillo. 2017 .....	77
<b>Gráfico 8</b> .....	78
Diagrama de Dispersión de la valoración de los Juegos Cooperativos para Diversión y de las Conductas Agresivas Psicológicas de los niños y niñas de 3 años de la I.E. N.° 208 “María Inmaculada”. Trujillo. 2017 .....	78
<b>Cuadro 10</b> .....	79
Coeficiente de Correlación de valoración de los Juegos Cooperativos y de las Conductas Agresivas de los niños y niñas de 3 años de la I.E. N.° 208 “María Inmaculada”. Trujillo. 2017 .....	79
<b>Gráfico 9</b> .....	80
Diagrama de dispersión de la valoración de los Juegos Cooperativos y de las Conductas Agresivas de los niños y niñas de 3 años de la I.E. N.° 208 “María Inmaculada”. Trujillo. 2017 .....	80
<b>DISCUSIÓN DE RESULTADOS</b> .....	81
<b>DISCUSIÓN</b> .....	82
• <b>RECOMENDACIONES</b> .....	89
<b>ANEXOS</b> .....	90
<b>OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES</b> .....	91
<b>REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS:</b> .....	109

## INTRODUCCIÓN

El presente trabajo de Investigación de tesis es para obtener el título profesional de Licenciadas en Educación Inicial de la Universidad Privada Antenor Orrego. Es un estudio que trata de determinar la posible relación entre las variables, juegos cooperativos y las conductas agresivas. Para ello se ha investigado y considerado diferentes definiciones, teorías y posturas de ambas variables para la realización de este proyecto de investigación.

De este modo todo el planteamiento y desarrollo de esta tesis de investigación se fundamenta en saber si existe relación entre los juegos cooperativos y la disminución de las conductas agresivas en los niños y niñas de 3 años de la I.E. 208 María Inmaculada - Trujillo en el año 2017.

Hemos realizado la investigación de este tema con el fin de aportar en la mejora educativa y que los maestros entiendan que los niños forman parte de un contexto en el cual encontramos infinidad de comportamientos a la hora de ejecutar juegos que pueden incrementar o disminuir su agresividad.

El siguiente trabajo está estructurado en II PARTES:

### PARTE I: **Marco teórico.**

El cual contiene el planteamiento del problema, donde está la descripción de la realidad problemática, formulación del problema y justificación del problema; la fundamentación teórica de investigación, que a su vez contiene los antecedentes de estudio y el marco teórico, el cual contiene nuestras variables de estudio.

PARTE II: **Diseño metodológico y resultados**, esta parte consta de dos capítulos:

### CAPÍTULO 1: **Diseño metodológico**

Marco conceptual, el cual contienen los objetivos generales y específicos, las hipótesis y la definición de términos básicos.

Material y método, el material contiene la población, muestra, unidad de análisis y criterios de inclusión; el método contiene el tipo de estudio y el diseño de investigación; técnicas e instrumentos, procedimientos para recolectar la información y el diseño de procesamiento y análisis de datos.

### CAPÍTULO 2: **Análisis de resultados.**

El cual contiene los cuadros, gráficos y discusión de resultados

Conclusiones y recomendaciones.

Referencias bibliográficas y anexos.

**PARTE I**  
**MARCO TEÓRICO**

## **1. PLANTEAMIENTO Y JUSTIFICACIÓN:**

### **1.1. Descripción de la realidad problemática**

Ascorra, Arias & Graff (2003) las conductas de agresión y violencia alteran el ambiente escolar repercutiendo negativamente en el aprendizaje. Un buen clima escolar que favorece el aprendizaje estaría definido por tres factores: no violencia, ausencia de perturbaciones para estudiar y amistad.

Hoy en día, es común que, dentro del aula de la primera infancia, se desarrollen un sin número de comportamientos inadecuados, los cuales tergiversan el desarrollo normal de la labor docente. Tal es así, que las conductas agresivas son uno de los principales aspectos negativos señalados. Por lo que consideramos, que dichos comportamientos deben ser corregidos de manera oportuna, ya que éstos van a influir en la formación integral de los niños de preescolar, sobre todo en el área socioafectivo; puesto que van a desencadenar una serie de conductas inapropiadas, alejando a sus pares educativos por temor a las consecuencias de dichos comportamientos.

Al respecto Rodríguez, Seoane & Pedreira (2006) acota que las conductas agresivas o violentas que perciben los niños de parte de sus compañeros pueden pasar desapercibidas por el personal de la escuela, como también por algunos padres que consideran estos comportamientos típicos de la edad y que los ayudan a crecer.

Tal es así que estas conductas tanto positivas como negativas, que expresan los niños, no solo en casa, sino también en aula y en otros lugares donde se encuentre, generan conflictos con las personas que le rodean: padres, familiares, profesores y compañeros; que muchas veces al intentar corregirlas se refuerzan dichas conductas. Un claro ejemplo de ellos es a la hora de corregir un mal comportamiento, pues muchas veces son los mismos padres quienes hacen uso de la violencia como castigo.

Serrano (2006), manifiesta que: “El niño puede aprender a comportarse agresivamente mediante el modelamiento de los mismos padres, otros adultos o los compañeros le ofrecen. Cuando los padres castigan mediante violencia verbal o física, se convierte en modelos de conductas agresivas. El niño se da cuenta que con este tipo de comportamientos el padre consigue sus propósitos al menos momentáneamente, y cuando posteriormente se encuentra en situaciones conflictivas de su vida cotidiana puede imitar esta forma de actuar”

Los padres fríos o rechazantes, que utilizan la “afirmación del poder” como técnica para disciplinar, incluyendo agresión física, tienden a criar niños agresivos. Frente a este comportamiento los padres reaccionan castigándolos y regañándolos constantemente. Sin preocuparse muchas veces por encontrar las causas de la conducta infantil.

Así mismo se puede notar la presencia de padres con poca o nula autoridad frente a sus hijos, son permisivos, dejándolos que ellos actúen de manera libertina y sin ningún control; donde el niño hace lo que quiere sin tener límites ni reglas que acatar; trayendo como consecuencia la dificultad de obedecer órdenes, llevándolos a reaccionar de manera agresiva.

Por último, podemos anotar que los padres jóvenes están propensos a la separación, visualizándose en divorcios, debido a que su pronta convivencia fracasa, por la falta de comprensión y madurez, desencadenándose en discusiones y agresión tanto física como psicológica, siendo los hijos los más afectados, pues toman como modelo estas conductas agresivas, realizándolas dentro de la familia, amigos, u objetos de su entorno.

Garaigordobil (2004) ha confirmado que los juegos cooperativos aumentan las conductas sociales positivas (conductas de consideración, autocontrol, prosociales, asertivas...), la comunicación positiva intragrupo, la capacidad para analizar emociones, mejoran el auto-concepto y el concepto de los demás; disminuyendo diversas conductas sociales negativas (agresivas, antisociales, de retraimiento, timidez...), las estrategias cognitivas agresivas como técnica de resolución de conflictos o los prejuicios.

Cabe resaltar, que el juego es un medio ideal para un aprendizaje social positivo porque es natural, activo y muy motivador para la mayor parte de los niños. Los juegos implican de forma constante a las personas en los procesos de acción, reacción, sensación y experimentación. Pueden ser una bella forma de reunirlos. Sin embargo, si deformas el juego de los niños, premiando la competición excesiva, la agresión física contra otros, los engaños y el juego sucio, estas deformando las vidas de los niños.

Con los deportes cooperativos estamos recuperando una antigua forma de ayudar a los niños a que descubran la felicidad y a que sean unas personas íntegras. El juego y los juegos cooperativos nacieron hace miles de años cuando las tribus se reunían para festejar la vida.

La idea que hay detrás de los juegos cooperativos es sencilla: jugar con otros mejor que contra otros; superar desafíos, no superar a otros; y ser liberados por la verdadera estructura de los juegos para gozar con la propia experiencia del juego.

En la I.E N 208 “María Inmaculada” del turno de la mañana se pudo notar conductas agresivas en niños y niñas de tres años del aula blanca, y las expresan cuando sin razón alguna los niños pateaban, mordían, pellizcaban, empujaban, arañaban, jalaban de los cabellos y orejas, reaccionando bruscamente. Cuando son molestados, arrojan cosas, rayan los trabajos de sus compañeros, maltratan el material de trabajo, desobedecen y no acatan las indicaciones dadas, e incluso usan palabras soeces hacia sus compañeros, maestras y personal de la institución que intenta corregirlos. Todas estas conductas, se demostraron en diferentes ambientes y momentos de la Institución Educativa: en el aula, patio, servicios higiénicos, juegos, en la formación, danza, etc. Lo cual afecta el desenvolvimiento normal y regular de las actividades programadas.

Frente a ello, nosotras, como grupo investigador hacemos las siguientes interrogantes:

- ¿Los niños para llamar la atención, desarrollan conductas agresivas?
- ¿Quiénes son los que manifiestan mayores conductas agresivas según su sexo?
- ¿La presencia de personas ajenas al aula desatan conductas agresivas en los niños?
- ¿Las conductas agresivas desarrollados por los niños afecta las relaciones entre ellos?
- ¿De qué manera interviene la profesora cuando se manifiestan estas conductas agresivas en el aula?
- ¿La causa de las conductas agresivas que presentan los niños son por problemas familiares?
- ¿Qué estrategias son las más adecuadas para corregir estas conductas inadecuadas?

**Una de las alternativas para superar las conductas agresivas es a través de los juegos cooperativos.**

Frente a ella, nos proponemos a determinar si existe relación entre los juegos cooperativos y las conductas agresivas en los niños de 3 años de la I.E. 208 “MARÍA INMACULADA” Trujillo, en el año 2017.



## 1.2. Formulación del problema

¿Qué tipo de relación existe entre los juegos cooperativos y las conductas agresivas en los niños y niñas de 3 años de la I.E. 208 María Inmaculada – Trujillo, en el año 2017?

## 1.3 Justificación

Durante las prácticas pre-profesionales desarrolladas en diferentes aulas de niños se pudo observar variedad de constantes comportamientos agresivos provenientes de algunos de ellos.

Es común que durante la mañana se presenten “encontrones” entre compañeros, induciendo a la maestra la continua interrupción de la actividad de aprendizaje para prestar atención a tal problemática; situación que afectan seriamente el desarrollo armonioso del proceso de enseñanza-aprendizaje que se propone a realizar.

Las posibles consecuencias que puede desencadenar la no-detención temprana de la agresión física en los niños y la vivencia de las continuas peleas y/o agresiones físicas entre éstos en el desarrollo de las clases, nos han inquietado, impulsándonos a buscar dentro de los contenidos propios de los juegos, un elemento que cuya aplicación sirva como estrategia para ayudar a mejorar la calidad de vida de los niños, reduciendo en forma considerable, los altos niveles de agresión física en ellos.

Por su relevancia pedagógica el juego es considerado como un medio de aprendizaje y de desarrollo, que posibilita espacios para el goce, el placer y la satisfacción personal, y brindar oportunidades de expresión, comunicación y relación con los demás.

Así mismo, nosotras, siendo testigos directas de los diferentes comportamientos inadecuados desarrollados por los niños, sentimos la necesidad de investigar más a fondo este problema y encontrarle posibles soluciones.

Por ende, lo que nos motivó a investigar este problema fue el desconocimiento de la influencia de los juegos cooperativos y su relación en la disminución de las conductas agresivas en los niños y niñas de 3 años de la I.E N.º 208 “María Inmaculada”.

#### 1.4. Limitaciones:

- En el desarrollo de la investigación no se ha presentado limitaciones.

## 2. MARCO TEÓRICO:

### 2.1. Antecedentes de estudio

Otoya, M. & Roncal, M. (1997). Programas televisivos que influyen en la conducta agresiva de los niños de 5 años del CEI UPAO de la ciudad de Trujillo, rescatando las siguientes conclusiones:

- En la encuesta que realizaron estos autores en el año 1997, el 68% de los niños imitaba actitudes de programas televisivos; y menor porcentaje 16% golpeaba y jugaba.
- Los niños se dedican mayor tiempo a la televisión que las niñas, siendo ellos los que presentan mayor agresividad.

Morán, E. & Quito, E. (2007). Taller de juegos cooperativos en el desarrollo de la formación de normas de convivencia en los niños de 5 años en la I.E. Mi Pequeño Mundo del sector Buenos Aires Sur del distrito del Víctor Larco (UPAO), rescatando la siguiente conclusión:

- Los resultados revelan que después de aplicar el taller de juegos es mayor rendimiento promedio de los aprendizajes cuando no reciben el taller.

Zapata, N. (2005). Programa de autoestima para reducir el comportamiento agresivo en los tutelados del hogar de la niña Trujillo (UPAO).

- La aplicación de este programa pedagógico basado en la autoestima, reduce el nivel de comportamiento agresivo.
- Se logró bajar significativamente los comportamientos agresivos como empujones, pellizcos y uso de palabras soeces.

Cabrera, L., Medina, K. y Pérez k. (2010). Presentaron su proyecto de investigación titulado: Programa de juegos infantiles para disminuir la agresividad en los niños de 4 años de la I.E N 1582 "Mis Angelitos", del distrito de Víctor Larco Herrera de la provincia de Trujillo, año 2009. (UNT), rescatando la siguiente conclusión:

- Que después que aplicó el programa de juegos infantiles logró disminuir significativamente la agresividad en los niños.
- Que el juego es el mejor medio para socializar al niño y dinamizar sus procesos de desarrollo.

Br. Paredes, J. y Br. Ruiz, J. (2012). Programa de música sacra para reducir conductas agresivas en niños de 4 años de edad de la I.E. N.º 210 Santa María, 2011. (UNT), rescatando las siguientes conclusiones:

- Después de aplicar el programa de música sacra "YAYECRIS", se logró reducir significativamente la conducta agresiva de los niños de la I.E. Santa María.
- La música es también un medio que permite al niño expresarse y comunicarse utilizando su cuerpo para expresar lo que siente.

Ancajima, C. y Camacho, E. (1992). Grado de influencia en la conducta autocrática de los padres en el desarrollo de la personalidad del niño de cinco años en el C.E.I N.º 252 Niño Jesús de la Ciudad de Trujillo. Rescatando las siguientes conclusiones:

- Los niños tienen una personalidad influenciada por el autoritarismo de sus padres.
- La conducta autocrática (moralizadora y castigadora), que presentan los padres en relación con sus hijos, va incidir en la formación de una personalidad agresiva o tímida.

Loza, M. (2010). Creencias docentes sobre conductas agresivas de los niños en la institución educativa de educación inicial. (PUCP), por lo que concluimos:

- Que la familia es la principal causa, seguida de los medios de comunicación, específicamente los programas violentos de televisión.
- Las docentes afrontan estas conductas, tratando de brindar cariño, pues creen que son niños maltratados a los que hay que reforzarles su autoestima, mantenerlos

ocupados, asignándoles responsabilidades; dándoles algunos objetos para desfogar su ira o buscando ayuda profesional para el niño.

Jerreda, A. y Lobos, P. (2004). Conducta agresiva del niño de edad escolar de 7 a 9 años en familias desintegradas. Universidad San Carlos de Guatemala, concluimos que:

- La conducta agresiva de los niños, es el resultado de la protesta o cólera ante una situación desagradable.
- Formas de agresión: actitudes de ataque y la agresión verbal, como consecuencia de las necesidades de afecto que tienen, utilizando la agresividad como una represalia para poder defenderse del ambiente hostil en el que viven los niños.

Ortecho, Quijano (2011) llega a la conclusión que el programa de juegos cooperativos ha permitido mejorar significativamente el desarrollo social en niños de 4 años del J.N. 207 Alfredo Pinillos Goicochea de la ciudad de Trujillo en el año 2011 con un nivel de significancia de 5.18 según la prueba T Student.

## 2.2. Bases teóricas- científicas

### 2.2.1. El Juego Cooperativo

#### DEFINICIONES DEL JUEGO

Definir el juego es algo complicado, pero si podemos decir que es una actividad imprescindible para el desarrollo del niño. Si observamos a un grupo de niños de educación infantil jugando, veremos que es muy distinto el concepto que tenemos del juego en adultos. Cuando los niños juegan en la alfombra, en el patio o en cualquier lugar lo hacen por el simple hecho de jugar.

El juego es toda acción voluntaria y lúdica de recreación que exige y libera energía, ya que supone un esfuerzo físico y/o mental. Se realiza en un espacio y en un tiempo limitado y está reglado, aunque se puede adaptar a las necesidades. El juego es ficción, y a pesar de no ser necesaria una razón para jugar, éste es necesario para el pleno desarrollo de la persona.

Se han enunciado innumerables definiciones sobre el juego. Así, el diccionario de la Real Academia Española lo contempla como un ejercicio recreativo sometido a reglas, en el cual se gana o se pierde.

Sin embargo, la propia polisemia de éste y la subjetividad de los diferentes autores implican que cualquier definición no sea más que un acercamiento parcial al fenómeno lúdico. Se puede decir que el juego, como cualquier realidad sociocultural, es imposible de definir en términos absolutos y, por ello, las definiciones sólo describen algunas de sus características.

Entre las definiciones más conocidas, destacamos la que realiza desde el punto de vista el filosófico Huizinga, J.:

“El juego es una acción o una actividad voluntaria, realizada en ciertos límites fijos de tiempo y lugar, según una regla libremente consentida pero absolutamente imperiosa, provista de un fin en sí, acompañada de una sensación de tensión y de júbilo, y de la conciencia de ser otro modo que en la vida real. El juego es el origen de la cultura.”

Por su parte, Vigotsky afirmaba, desde un punto de vista psicológico que:

“El juego constituye el motor del desarrollo, donde crea las zonas de desarrollo próximo y parte de los deseos insatisfechos que se resuelven en una situación ficticia.”

Otras definiciones destacables que se han realizado sobre el juego pueden clasificarse en tres categorías:

- Aquellas que destacan como elemento específico del juego la libre elección del mismo.
- Las que definen el juego como participación activa en actividades físicas o mentales para conseguir una satisfacción emocional
- Las que entienden el concepto de juego como medio para asimilar la realidad.

García, A. y Llull, J. (2009) acotan que el juego es una actividad fundamental para el desarrollo y el aprendizaje en la infancia. Si contemplamos a un niño podemos observar que, prácticamente desde su nacimiento, disfruta con el juego. Al principio, se manifiesta con movimientos corporales simples que, poco a poco, se van ampliando y haciendo más complejos para introducir otros elementos. Con el tiempo, el juego permitirá al niño poner

en marcha los mecanismos de su imaginación, expresar su manera de ver el mundo que le rodea, desarrollar su creatividad y relacionarse con adultos e iguales.

De la opinión de estos autores, hemos podido concluir que el juego es un fenómeno de toda la existencia.

Es la actividad más habitual en el niño, la más propia de la infancia. Se hace con el fin de divertirse sin consideración del resultado final y se caracteriza por su espontaneidad proporcionando placer y satisfacción.

El juego, es sin duda una pieza fundamental en el desarrollo integral de los niños, ya que guarda conexiones sistemáticas con otros aspectos fundamentales del ser humano, como la creatividad, la solución de problemas, el aprendizaje de problemas sociales entre otros. Por lo tanto el juego temprano, variado y en equipo, contribuye de un modo positivo a todos los aspectos del crecimiento y del desarrollo humano. Algunos teóricos han expuesto su importancia desde diversas ópticas así:

- Desde un punto de vista biológico: Es un agente de crecimiento del cerebro ya que en el nacimiento las fibras del cerebro no están definitivamente estructuradas, el juego la estimula y por lo tanto potencia la evolución del sistema nervioso.
- Desde el punto de vista psicomotor: El juego potencia el desarrollo del cuerpo y de los sentidos. La fuerza, el control muscular, el equilibrio, la percepción y la confianza en el uso del cuerpo se sirven para el desenvolvimiento de las actividades lúdicas.
- Desde el punto de vista intelectual: jugando se aprende ya que obtienen nuevas experiencias, y es una oportunidad de cometer aciertos y errores, de aplicar conocimientos y de solucionar problemas. El juego estimula las capacidades del pensamiento, de la creatividad infantil, y crea potenciales de aprendizaje.
- Desde el punto de vista del desarrollo afectivo emocional: se puede afirmar que el juego es una actividad que procura placer, entretenimiento, y alegría de vivir, que permite expresarse libremente, encauzar las energías positivamente y descargar las tensiones. Es un refugio frente a las dificultades que el niño encuentra en la vida, le ayuda a reelaborar su experiencia acomodándolas a sus necesidades, constituyendo así un

importante factor de equilibrio psíquico y de dominio de sí mismo (Garaigordobil, 2006:19).

## **TEORÍAS DEL JUEGO**

### **TEORÍAS CLÁSICAS**

Se consideran teorías clásicas porque han permanecido durante muchos años siendo la referencia principal sobre la explicación del juego. Algunas de ella fueron producto del interés de los estudiosos del siglo XIX por la infancia, con anterioridad, el juego estaba relacionado a la filosofía y la pedagogía.

- **Teoría metafísica (Platón, 427-347 a. C.) (Aristóteles, 384-322 a.C.)**

Platón es uno de los primeros autores que escribieron sobre el juego. En su teoría centra el punto de atención en el arte y en la expresión del ser humano. Éste relaciona el arte y el juego, es decir, considera que al hacer poesía y pintura se imita la realidad, y lo hacemos a modo de juego.

Platón defiende el juego y el ejercicio como fuente de placer. Según él, las almas jóvenes no pueden soportar el trabajo, por lo que se les hace hablar y se les ocupa con juegos y cantos.

Aristóteles, por su parte, señala la necesidad de que los niños se habitúen a realizar jugando todas aquellas actividades que tendrán que hacer cuando sean mayores.

Este autor aporta al juego un carácter medicinal, pues afirma que, mediante el juego, se compensa la fatiga producida por el trabajo, porque, a través del placer que produce, se obtiene el descanso y la relajación.

- **Teoría de la potencia superflua o Teoría del recreo (Friedrich von Schiller, 1793)**

Friedrich von Schiller trata de explicar, mediante esta teoría, que el juego permite disminuir la energía que consume el cuerpo. Así, el juego se considera un placer relacionado con el exceso de energía. Plantea el juego como una actividad en la que no se satisfacen las necesidades naturales, sino que su finalidad es el recreo.

El placer es para este autor un elemento intrínseco del juego. Su concepción de éste es sobre todo estética y orientada al ocio.

- **Teoría de la energía sobrante (Herbert Spencer, 1855)**

La conclusión de este autor es que el juego tiene por objeto liberar las energías que se acumulan en las prácticas utilitarias. Según Spencer, las personas tienen una cantidad de energía limitada para consumir en un día, pero no todas las especies gastan ésta

de la misma manera. Así, podemos decir que este autor explica el juego desde una perspectiva evolucionista.

Defiende el juego como el camino para conducir los instintos del niño. Según él, existe un excedente de energía que es necesario eliminar a través del impulso del juego.

Esta teoría conduce a los estudios posteriores del juego motor, en el que se consume bastante energía.

- **Teoría del descanso (Lazarus, M., 1883)**

Es una teoría psicológica, también llamada de Relajación, formulada por el filósofo alemán Moritz Lazarus. Para él, el juego es una compensación de las actividades fatigosas. Esta idea nos lleva a la paradoja de que una actividad, en muchos casos cansina, sirve para el descanso. Lazarus observa el efecto recuperador del juego.

Esta teoría, por tanto, explica por qué un niño se dedica al juego, a pesar de haber realizado alguna actividad fatigosa, además de por qué un adulto se dedica al juego con actividad física después de haber concluido una jornada de intenso trabajo.

Por lo tanto, para este filósofo, el juego es una compensación de la fatiga producida por la realización de otras actividades menos atractivas.

- **Teoría del trabajo (Wundt, W. , 1887)**

Para este autor, el juego nació del trabajo. Wundt dice que la necesidad de subsistir del hombre le lleva al trabajo y, poco a poco, va aprendiendo a considerar la aplicación de la propia energía como fuente de gozo, es decir, a transformar el trabajo en juego.

El niño aprende en el juego a emplear sus fuerzas para que en su etapa adulta pueda aplicarlas al trabajo.

Una de los aspectos más importantes de la teoría de Wundt es que contextualiza el juego dentro de las relaciones humanas, como hemos mencionado antes en el trabajo.

- **Teoría del ejercicio preparatorio o de la anticipación funcional (Gross, K., 1899)**

Sostiene que el juego una forma de ejercitar o practicar una serie de destrezas, conductas e instintos que serán útiles para la vida adulta. Por tanto, el juego parte de una predisposición innata, que lleva a las personas a estar activas y a potenciar sus cualidades y sus funciones biológicas con el fin de adaptarse al medio.

En esta teoría, el juego es uno de los elementos más importantes en el desarrollo.

El instinto es lo que obliga al ser humano a ser activo y le impulsa a continuar



desarrollándose. Las personas adultas continúan jugando por el juego ha sido siempre una experiencia agradable durante su juventud.

- **Teoría del atavismo o de la recapitulación (Stanley Hall, 1904)**

También llamada Teoría Antropológica. Hall explicó el orden de aparición de los distintos tipos de juego en la vida del niño, argumentando que este imita actividades de la vida de sus antepasados, de tal forma que representa simbólicamente las diferentes etapas de la evolución del hombre:

- Durante la etapa animal, los niños trepan o se columpian como los primates.
- En la etapa salvaje, realizan actividades de rastreo, caza y escondite como los depredadores.
- En la etapa nómada se interesan por los animales.
- En la etapa neolítica juegan a las muñecas o en cavar en la arena, como las primeras sociedades agrícolas.
- Y, finalmente, en la etapa tribal juegan organizados en equipos.

Según Hall, el niño juega para eliminar las funciones rudimentarias que se han convertido en inútiles en la vida actual y propiciar, así, el desarrollo posterior.

Esta teoría se basó en la idea de que un organismo hereda las habilidades aprendidas por su antecesor, aunque estas premisas fueron desarticuladas por investigaciones posteriores realizadas acerca de la función de los genes en la herencia.

- **Teoría catártica o Teoría del ejercicio complementario (H. A. Carr, 1925)**

Afirma que el juego es una expulsión liberadora que encuentra espacio para realizarse en la irrealidad del propio juego.

Para Carr, la conducta del ser humano es de adaptación o ajuste de la experiencia, por lo que la reconducción de los hábitos es primordial.

El juego sirve como simulador de situaciones que desprenden consecuencias y que educan si necesidad de pasar por experiencias a veces desagradables. También se atribuye a Carr la Teoría del Ejercicio Complementario, que sostiene que el juego tiene como función la fijación de los nuevos hábitos adquiridos, refrescándolos para ser mejor conservados. Esta función del juego permitirá asegurar la constante actividad, así como los hábitos operativos que ayudan al perfeccionamiento del individuo.

## **TEORÍAS MODERNAS**

- **Teorías de la ficción (Claparede, 1934)**

E. Claparede, psicólogo suizo, fue discípulo de Gross.

Para él, la definición de juego viene dada por quien juega y por su modo de interaccionar con el entorno. Define el juego como una actitud del individuo ante la realidad.

La clave del juego es la ficción, es decir, la forma en la que las personas representan la realidad y reaccionan ante ella. Las reacciones son distintas porque depende de cada persona (influye la edad, la cultura, el sexo, el contexto social, etc.).

Para Claparede, lo importante es la ficción que crea el juego y la manera en la que el jugador transforma la conducta real en una conducta lúdica.

El juego puede ser el refugio donde se cumplen los deseos, los anhelos de jugar con lo prohibido. En el juego se satisfacen tendencias profundas y deseos prohibidos que en la vida real serían más difíciles de cumplir.

- **Teoría de la infancia (F. J.J. Buytendijk, 1935)**

También llamada teoría general del Juego. Este autor hizo un nuevo y original intento de crear una teoría general del juego. Defiende que la infancia explica el juego, ya que el niño juega porque es joven. Para Buytendijk, las distintas peculiaridades del juego se explican en los cambios de la conducta en la infancia.

Para este autor el niño juega porque es niño, su carácter infantil no le permite desarrollar una actividad seria y sistemática como el trabajo del adulto. La infancia tiene rasgos y características distintas de la adultez, y el niño juega porque su carácter no le deja hacer nada más que jugar.

- **Teoría freudiana sobre el juego (S. Freud, 1898-1932)**

Para este autor, el juego también puede cumplir función de medio de expresión de los sentimientos reprimidos, las proyecciones del inconsciente y la realización de los deseos. Mediante la actividad lúdica, el niño manifiesta sus deseos insatisfechos y puede incluso revivir experiencias desagradables.

El juego simbólico permite un proceso análogo de realización de deseos insatisfechos y proporciona una oportunidad de expresión de la sexualidad infantil, semejante a la que el sueño brinda al adulto. Así el juego es la expresión de sentimientos inconscientes.

Esta teoría reconoce que el juego cumple la función de expresión de sentimientos reprimidos por el niño en el proceso educativo, y que el juego del niño está influido por el deseo de ser adulto y de querer ser como el adulto (policía, médico, padre...).

- **Teoría del placer funcional (K. Buhler, 1924)**

Para Bulher, el juego es aquella actividad en la que hay placer funcional y es sostenida por este placer, independientemente de las motivaciones que puedan existir. El autor no reconoce que el juego pueda ser objeto de sí mismo, puesto que consiste en el mismo placer. No admite la explicación de la transmisión del juego tradicional si no existiera en el niño una voluntad de aprender.

Esta teoría se construye sobre el principio de la inmadurez evolutiva como causa y origen de la actividad. Defiende para el juego un proyecto de futuro más que una ligazón con hechos pasados.

Justifica el aprendizaje a través del principio “aspiración a una forma perfecta”, por el que el perfeccionamiento es buscado por el niño y, de ahí, su movimiento y juego constante.

- **Teoría piagetiana del juego (J. Piaget, 1932-1966)**

Una de las variables más importantes en la explicación del juego infantil reside en el desarrollo.

El juego y la imitación son parte integrante del desarrollo de la inteligencia, y ambos pasan por los periodos de asimilación y de adaptación.

Piaget describió el desarrollo intelectual y lo dividió en una serie de estadios:

- Estadio Sensorio-motor (0-2 años), donde el juego se caracteriza por ser funcional.
- Estadio Pre-operacional (2-6 años), el juego es simbólico.
- Estadio Operacional (6-12 años), el juego es reglado.
- Estadio de Operaciones formales (12 o más), su juego se caracteriza también por ser reglado.

Según Piaget, las estructuras cognitivas se desarrollan al relacionarse el niño con su entorno, mediante las experiencias a las que es sometido a lo largo de su vida. Los distintos estadios de juego por los que pasa el niño con consecuencia directa de dichas estructuras intelectuales.

- **Teoría Sociocultural del juego (L.S. Vigotsky, 1933 y D.B Elkonin, 1980)**

Defiende que el juego no debe apreciarse como una actividad placentera en sí misma, ya que existen otras actividades placenteras. Los juegos solamente son placenteros si el niño alcanza el resultado apetecido. Por consiguiente, el juego puede ser placentero, pero no siempre. El juego es más una necesidad que está

presente durante la actividad lúdica. Es el pensamiento el motor capaz de mover al juego, y el juego es el que permite la maduración.

Un concepto que se debe tener claro para entender lo que Vigotsky piensa sobre el juego es el concepto de zona de desarrollo próximo. Esta zona es la distancia que hay entre el nivel real de desarrollo, determinado por la capacidad de resolver un problema sin ninguna ayuda, y el nivel de desarrollo potencial, determinado por la capacidad de resolver un problema con ayuda. Vigotsky considera que el juego constituye el motor del desarrollo en la medida en que crea la zona de desarrollo próximo.

Para este autor, el juego nace de la necesidad, del deseo de saber, de conocer y de dominar los objetos y eso es lo que impulsa al niño al juego de la representación. A medida que el niño va creciendo, el juego va evolucionando.

Por otra parte, Elkonin, defiende que es necesario estudiar el juego en la historia para explicar el actual papel del juego en el desarrollo psicológico del niño. Los niños en sus juegos muestran comportamientos que tienen su referencia en la sociedad en la que viven.

#### CARACTERISTICAS DEL JUEGO

- El juego debe ser libre, espontáneo y voluntario.
- El juego produce placer.
- El juego es innato.
- El juego implica actividad.
- El juego favorece la socialización.
- El juego es elemento motivador.
- El juego tiene un fin en sí mismo.
- El juego se desarrolla en una realidad ficticia.
- El juego es una actividad propia de la infancia y nos muestra en qué etapa evolutiva se encuentra el niño.
- El juego permite al niño afirmarse.
- Los juegos están limitados en el tiempo y en el espacio.
- En el juego el material no es indispensable.

#### TIPOS DE JUEGO

- JUEGOS MOTORES Y DE INTERACCIÓN SOCIAL

Se desarrollan en la primera infancia. El juego comienza a ser una actividad importante en los niños pequeños desde los primeros meses de vida. A medida que el niño logra el control de su propio cuerpo, van apareciendo los primeros juegos: agarrar, chupar, golpear, etc. Estos juegos propios de los dos primeros años de vida son los llamados funcionales o motores.

- **JUEGOS DE FICCIÓN O SIMBÓLICOS**

Hacia los dos años, el juego experimenta un cambio profundo, aparecen este tipo de juegos. Los niños empiezan a representar aquello que no está presente. Los objetos se transforman para simbolizar otros que no están (un palo hace de caballo, un dedo extendido es una varita mágica, una muñeca es una niña...).

Entre los dos y siete años, los juegos de ficción alcanzarán un apogeo, y pasarán a ser complejos guiones interpretados en colaboración con otros niños.

- **JUEGOS SOCIALES TRADICIONALES: los juegos de reglas**

Aparece en los últimos años de la educación infantil (3-6 años), y tiene también una enorme importancia en el desarrollo psicológico.

La edad a la que los niños comienzan a jugar a este tipo de juego depende en gran medida del medio en el que se mueven y de los posibles modelos que tengan a su disposición. Tener hermanos mayores y asistir a los centros de Educación Infantil facilita la sensibilización del niño hacia este tipo de juegos.

- **JUEGOS SEGÚN EL PAPEL QUE DESEMPEÑA EL ADULTO**

Según este criterio, diferenciamos entre juego libre, juego dirigido y juego presenciado.

El juego es un comportamiento habitual en la vida infantil. Los niños juegan espontáneamente. Siempre que se den las condiciones necesarias para que el niño se exprese y actúe libremente, aparecerá el juego libre.

Cuando el educador toma la iniciativa y dirige el juego, se está realizando el juego dirigido, debido a que existen aprendizajes que se transmiten mejor mediante juegos. En éstos, el papel del educador será el de enseñar y dirigir el juego, a través de canciones con gestos, juegos de imitación, juegos tradicionales.

Cuando el niño juega solo, pero necesita que el educador esté presente, aunque no intervenga directamente en el juego, se trata de juego presenciado.

- **JUEGO SEGÚN LA ACTIVIDAD QUE PROMUEVE EN EL NIÑO**

- Los juegos sensoriales

Aquellos juegos en los que los niños ejercitan los sentidos se denominan juegos sensoriales. Se desde los primeros días del nacimiento hasta los dos años.

Según el sentido en el que se centre principalmente la actividad del juego, podemos distinguir entre juegos visuales (diferenciar colores, tamaños, formas), auditivos (reconocer voces, cajas de música), táctiles (texturas, volúmenes), olfativos (distinción de frutas olorosas, plantas aromáticas) y gustativos (sabores, texturas.)

- Los juegos motores

Los movimientos y gestos involuntarios que se producen en los niños desde las primeras semanas del nacimiento se pueden considerar juegos motores.

El juego motor desarrolla la percepción y orientación espacial y percepción de la velocidad.

Os juegos de corro, de comba, el escondite y otros muchos juegos tradicionales son juegos motores.

- Los juegos manipulativos

Están relacionados e intervienen directamente en acciones como apretar, sujetar, coger, agarrar, abrochar, picar, ensartar, golpear y enroscar.

- Los juegos de imitación

Los niños tratan de copiar, imitar los sonidos, los gestos o cualquier acción.

- El juego simbólico

Es un claro ejemplo de juego de ficción. En éste los niños dan nuevos y variados significados a los objetos que se presentan en el entorno, por ejemplo, dos niños que juegan a celebrar una corrida de toros en donde uno es el torero y el otro, el toro, o un palo de escoba transformado en un caballo, o cuando juegan a los médicos y un niño pone inyecciones a otro, etc.

## **JUEGOS COOPERATIVOS**

Una vez analizada la importancia del juego a continuación se consideran los juegos cooperativos. En el plano conceptual, siguiendo a Giraldo (2005), los juegos cooperativos son: “aquellos donde la diversión prima por encima del resultado, en los que no suelen existir ni ganadores ni perdedores, en los que no se excluye sino que se integra, y es necesario cooperar para conseguir un objetivo en común”.

En situaciones cooperativas, los individuos intentan obtener resultados favorables para ellos y para los otros, logrando maximizar el aprendizaje de todos. En los juegos cooperativos todos tienen el mismo objetivo común y ninguno aumenta su autoestima a costa de otro.

Se requiere de un tipo de juego específico que permita la obtención del objetivo propuesto, es así como se ha estimado que el juego cooperativo, es una propuesta que busca disminuir las manifestaciones de agresividad en los juegos promoviendo actitudes desensibilización, cooperación, comunicación y solidaridad. Facilita el encuentro con los otros y el acercamiento a la naturaleza. Busca la participación de todos, predominando los objetivos colectivos sobre las metas individuales. Las personas juegan con otros y no contra los otros; juegan para superar desafíos u obstáculos y no para superar a los otros.

El proceso **de enseñanza-aprendizaje cooperativo** como estrategia del juego, “se basa en la corresponsabilidad de los alumnos en cuanto al éxito en el aprendizaje; No basta lograr los propósitos individualmente, sino que es necesario que los educandos intervengan y se interesen en coadyuvar para que todos los compañeros alcancen los objetivos propuestos”

El desarrollo de la clase enfocada al aprendizaje cooperativo, se caracteriza por la ayuda recíproca entre alumnos, los cuales, integrados en equipos de trabajo, desempeñan distintos papeles con el objetivo de propiciar la interacción y por ende beneficiarse de la actividad constructiva de conocimiento.

En el proceso didáctico de la enseñanza cooperativa, la profesora prevé cuidadosamente la organización del ambiente para el aprendizaje durante los talleres, interviene en el enlace entre teoría y práctica, promueve en el grupo una conciencia de trabajo cooperativo, y está atenta a la dinámica que manifieste el grupo

Las Interacciones cooperativas deben ser presenciales, ya que es la única manera como se puede concretar la influencia recíproca al ayudar, retroalimentarse, motivarse.

La estrategia aprendizaje cooperativo desarrolla habilidades de diferente tipo: de comunicación, análisis, organización entre otras, especialmente las que son esenciales para un aprendizaje constructivo, como escuchar, registrar, programar tiempo y recursos,

seleccionar lo prioritario, y expresarse con pertinencia, y así como competencias de interacción.

En el trabajo cooperativo se requiere desarrollar en los niños las habilidades para actuar en equipo, por ello es necesario cultivar en los alumnos competencias sociales de trabajo colectivo, como la comunicación eficiente, la intervención deliberada para influir en el aprendizaje de los compañeros, saber exponer sus puntos de vista, y adoptar una actitud positiva para solucionar los conflictos.

La interacción cooperativa conduce a los miembros de los grupos a desarrollar y coordinar sus actividades con eficiencia, para enfrentar y superar el conflicto socio cognitivo que se presenta con la divergencia, pero que precisamente es lo que enriquece el conocimiento y genera un mayor desarrollo cognitivo y físico en ellos.

Los juegos cooperativos no son juegos diferentes a otros, sólo que su esencia radica en relegar a un segundo lugar el sentido competitivo (ser ganador o perdedor), lo que induce a los niños a competir de una forma sana.

Omeñaca ( 2009), menciona que los componentes de los juegos cooperativos son: la cooperación, la aceptación, la participación y la diversión; desde lo pedagógico éstos componentes dilucidan el compartir del juego con fines recreativos en donde se fomenta la participación, la comunicación, la cooperación, lo que en términos generales conducen a los niños a adoptar conductas pro sociales y agrega igualmente, los juegos cooperativos hacen más libres a los niños, más creativos, más libres de exclusiones y más libres de las posibles agresiones

La aplicación de los juegos cooperativos genera aportes positivos al desarrollo individual y a las relaciones socio afectivas y de cooperación entre grupo en el contexto del aula, lo que evidencia el carácter pedagógico centrado en fomentar las conductas pro sociales.

Los juegos cooperativos son aquellos juegos en los que para conseguir un resultado se requiere que todo el grupo asuma los mismos objetivos y reglas, que todos participen y que la cooperación se realice en forma coordinada, con el fin de emplear al máximo las energías. También dice que las actitudes de colaboración llevan asociadas el desarrollo del autoconcepto, de la empatía, el aprecio hacia uno mismo y hacia los demás, de la



comunicación, las relaciones sociales, además aumenta la alegría, ya que desaparece el miedo al fracaso y a ser rechazado por los demás.

Los juegos cooperativos son propuestas que buscan disminuir las manifestaciones de agresividad en los juegos promoviendo actitudes de sensibilización, cooperación, comunicación y solidaridad, se predomina la participación de todos los cuales llegan a metas comunes no individuales. Las actividades cooperativas generan en los juegos cooperativos educación en valores.

“Se justifica el juego cooperativo en la diversión, sin el daño de una derrota. Su idea básica es que las personas jueguen juntas y no unas contra otras, evitando la existencia de niños pasivos y desapareciendo de la eliminación, cohesión, la confianza y el desarrollo de destrezas para una interacción social positiva” Terry Orlick (1996).

Otros autores dicen que el juego cooperativo, es una propuesta que busca disminuir las manifestaciones de agresividad en los juegos promoviendo actitudes de sensibilización, cooperación, comunicación y solidaridad. Facilita el encuentro con los otros y el acercamiento a la naturaleza. Busca la participación de todos, predominando los objetivos colectivos sobre las metas individuales. Las personas juegan con otros y no contra los otros; juegan para superar desafíos u obstáculos y no para superar a los otros (Torrente D., Pastor B, Hinojo G., Luna C., Román L., & Otros 2007). Por su parte Garaigordobil (2006) ha definido el juego cooperativo como: “Aquellos en que los jugadores dan y reciben ayuda para contribuir a fines comunes. Estos juegos promueven la comunicación, la cohesión, y la confianza y tienen en su base la idea de aceptarse, cooperar y compartir. Dentro de esta categoría de juego se puede incluir los juego de representación, (...) pero también incluyen juegos motores, y de reglas que implican como elementos estructurales la participación, la aceptación, la ayuda y la cooperación”. Giraldo (2005) sumado a lo anterior considera que los juegos cooperativos son aquellos en los que la diversión prima por encima del resultado, en los que no suelen existir ganadores ni perdedores, los que no excluyen, sino que integran, los que fomentan la participación de todos y en los que la ayuda y la cooperación de los participantes es necesaria para superar un objetivo o reto común. Estas afirmaciones son importantes al considerar que en la presente investigación se busca determinar que el juego cooperativo influye positivamente en la disminución de la conducta agresiva de los alumnos y que por lo tanto una intervención en base al juego cooperativo impactará en la conducta de los niños de manera positiva.

## CARACTERÍSTICAS DEL JUEGO COOPERATIVO:

Collantes (1978) citado por Torres (2008), el juego cooperativo se caracteriza por:

- Manifestar un buen clima de convivencia social.
- Facilitar la incorporación de todos.
- Controlar los estados emocionales del infante.
- Permite comprenderse a uno mismo y a los demás.
- Desarrolla la inteligencia emocional.

Tiene características liberadoras:

- Liberan de la competencia: ya que el objetivo es lograr una meta común. La estructura asegura, que todos jueguen, eliminando la presión de la competencia por lo que no soportan la presión por ganar o perder.
- Liberan de la eliminación: el diseño del juego cooperativo busca incorporar a todos, busca incluir y no excluir. Los niños se sienten seguros y participan.
- Liberan para crear: lo importante es crear por lo que las normas si flexibles y se adaptan a los participantes.
- Liberan de la agresividad: en los juegos cooperativos se busca eliminar estructuras que requieren agredir a los demás.

## VALORES Y VENTAJAS EN EL JUEGO COOPERATIVO:

- La construcción de una relación social positiva: generan comportamientos sociales basados en unas relaciones solidarias, afectivas y positivas.
- La cooperación: es necesario para resolver tareas y problemas de forma conjunta a través de unas relaciones basadas en la reciprocidad y no en el poder o en el control.
- La comunidad: Desarrolla la capacidad para expresar deliberadamente y auténticamente estados de ánimo, percepciones, conocimientos, emociones y perspectivas.
- La participación es una cultura selectiva y discriminatoria, los juegos cooperativos persiguen como valores y como destreza la participación de todos sus miembros.
- La alegría: es un objetivo que no se puede soslayar en tanto que una finalidad de todo proyecto educativo en cualquier edad es el de formar personas felices. En los

juegos cooperativos, al desaparecer el miedo al fracaso y al rechazo, generalmente asociado con las fuerzas competitivas, la finalidad última, la alegría se devela con nitidez.

Tienen como propósito ayudar a que las personas se reaccionen, al recuperar en el grupo actividades de confianza, colaboración y solidaria. Alcanzando objetivos comunes de manera participativa, mientras todos se divierten.

Están orientadas a comenzar un nuevo tipo de cultura en la que no primen tanto los vencedores sobre los vencidos, en la que todas las personas se preocupan en los demás en el beneficio de todo el grupo.

Los juegos cooperativos tratan de no excluir ni humillar a nadie, de conseguir diversión sin tener la amenaza de no conseguir el objetivo marcado, y de provocar un ambiente de aprecio recíproco, donde no se mire al otro como competidor si no como un compañero de juego.

Los juegos cooperativos están asociados a la educación, trabajo en equipo, resolución de conflictos, solidaridad, participación y la no violencia.

#### FUNCIÓN HUMANÍSTICA DE LOS JUEGOS COOPERATIVOS:

El juego cooperativo desarrolla la teoría humanista, por las siguientes razones:

- Busca formar integralmente al niño en su desarrollo.
- Permite la convivencia pacífica en el juego.
- Inicia al niño en el espíritu colaborador.
- Descubre el sentido de la solidaridad.

### **2.2.2. La Agresividad**

Para el consultor de la psicología infantil y juvenil, es una manifestación externa de hostilidad, odio o furor que puede estar dirigida tanto contra sí mismo como contra los demás.

Carmichael (1964), es la conducta violenta y destructiva que con todo propósito se dirige contra otras personas o contra el ambiente.

Para Genovard, G. y Montané, J. (1987) es una reacción de lucha y sus componentes son la falta de satisfacción, rabia, la protesta y una cierta violencia o esfuerzo por cambiar las cosas.

Para Hurlock (1988), es un acto real o amenazado de hostilidad, casi siempre no provocado por otra persona. Los niños pueden expresar su agresividad mediante ataques físicos o verbales a otros, casi siempre un niño menor que ellos.

Para Feriman y Cozbi (1989), la agresividad tiene que ver con la intención de la persona involucrada en la conducta. Así mismo la define como una conducta que intenta dañar a otros.

Puede ser una provocación motivada (la cólera es el motivador predominante) o instrumental (principalmente un intento calculado para obtener dinero o propiedades).

Es una respuesta común y “natural” de ciertos tipos de situaciones, como la frustración, expresarla con libertad o inhibirla es un resultado de las prácticas de socialización.

#### **CARACTERISTICAS DE LOS NIÑOS AGRESIVOS**

Para el consultor de la psicología infantil y juvenil el niño agresivo presenta las siguientes características:

- Las pataletas: Puede o ser más que la descarga afectiva motriz directa de los momentos caóticos que vive el niño pequeño, en cuyo lapso tendrá a desaparecer como síntoma cuando el niño disponga de otros medios de descarga tales como el lenguaje.
- Los berrinches: pueden representar una explosión destructiva y agresiva en que las tendencias hostiles son, en parte, desviada del mundo objetual (padres, hermanos)

y descargadas violentamente sobre el cuerpo del mismo niño (golpeándose la cabeza, por ejemplo) o sobre objetos inanimados (patadas a los muebles, etc.) estos estados se calmaran cuando el niño pueda conectar su agresión con la persona que siente le ha frustrado.

- Auto agresividad: que consiste en morderse, arañarse, pellizcarse, arrancarse pellejos y costra., darse cabezazos, tirarse al suelo.

## FORMAS DE AGRESIVIDAD

Afirma Genovard, G. y Montané, J. (1987) que la agresividad puede presentarse de formas muy diversas:

- a. Agresiones físicas directas: como pegar con las manos, dar patadas, morder, golpear con objetos, etc.
- b. Agresiones físicas indirectas: destrozando o golpeando objetos de la persona que lo ha provocado, generalmente mediante una frustración

## LA CONDUCTA

Según Train (2004):

### AGRESIVIDAD EN LA SEGUNDA INFANCIA

Creer en cualquier sentido supone cierto grado de agresividad. Si hubiésemos nacido sin agresividad, seríamos incapaces de sobrevivir a las fases iniciales de nuestra vida, y no podríamos avanzar en nuestro desarrollo. La agresividad procede de una tendencia innata a crecer y a dominar el mundo circundante. Se puede considerar como característica de toda forma de vida.

Una inquietud común entre los padres es que su hijo no sea lo suficientemente agresivo. Se preocupan de que no pueda defenderse cuando vaya a la escuela. Pueden decirle que se defienda si alguien le ataca, pero su ansiedad si no se decide a luchar puede generar en él una intensa sensación de rechazo. Quizá el niño se retire a un mundo de fantasía debido a tales exigencias de sus padres, escondiéndose en su concha protectora intentando mantener su autoestima. La reacción más frecuente de los padres puede de ser rechazarles aún más. Este modelo de conducta adulta tiene sus orígenes en la idea de que, para sobrevivir es esencial ser agresivo. Necesitamos cierta agresividad para controlar

nuestro entorno y llegar a ser independientes. Cuando envejecemos, llegamos a tener más control y dependemos menos de los demás. Nos sentimos menos amenazados y no es tan probable de reaccionar de modo agresivo.

A los doce meses, un niño comienza a mostrar agresividad instrumental, dirigida hacia los compañeros y en general se refiere a los juguetes y propiedades. Está comenzando a imponerse sobre su entorno. Su centro de atención comienza a desplazarse hacia los objetos de su ambiente. En cierto sentido, ve estos objetos como una parte de sí mismo. Cualquiera que intente llevarse sus juguetes es considerado como una amenaza a su identidad. El resultado es un estallido de agresión. Este fenómeno, como otras cualidades humanas, persiste durante toda la vida en diferentes formas. Pocos adultos pueden negar la satisfacción de poseer objetos.

Cuando un niño se acerca a su quinto o sexto año de edad, cambian las características de su agresividad. Resulta menos probable que utilice la violencia física para lograr sus objetivos, y reaccionará con ira sólo si piensa que está siendo atacado de modo intencionado.

En los años de educación infantil se vuelve diestro en percibir las intenciones de quienes le rodean. Esta destreza se desarrolla más de lo necesario para que se produzca un intercambio verbal antes de que comprenda lo que la persona adulta va a hacer. Antes de aprender a hablar, el niño tiene un lenguaje receptivo; es decir, la habilidad de saber lo que uno quiere decir cuando le dice algo. Será capaz de captar una situación mucho antes de ir a la escuela. La intención de otra persona es lo que puede desencadenar su agresividad.

Evoluciona desde ser un niño que actúa de modo agresivo para conseguir lo que sea, hasta actuar de este modo sólo cuando siente que alguien le está amenazando. El grado de amenaza que experimenta o siente está relacionado de modo directo con su nivel intrínseco de fragilidad. Esto, a su vez, todos los niños reaccionan de modo distinto y perciben la intención de una manera única.

## TIPOS DE AGRESIVIDAD INFANTIL

Se ha observado en las escuelas infantiles que hay tres grandes categorías de agresión entre los niños.

El primer grupo es el de esos niños que, cuando juegan, se vuelven físicamente salvajes y fuera de control. Su agresividad es muy tosca e intimidatoria, pero se limita a situaciones

de juego que en general implican fantasía. En otros momentos, son tímidos, hablan relativamente poco y hacen escasos intentos para organizar a los demás. Tienen poco éxito en las disputas.

Otros niños son físicamente agresivos en las peleas y muy dominantes. Se especializan en hostigar a los demás, y sin ser provocados dirigen repetidamente la agresión contra la misma persona, molestando y amenazando de modo continuo. Hablan poco, y cuando lo hacen, a menudo susurran. Están entre los niños más violentos y agresivos.

Un tercer grupo es el de los niños que son agresivos y dominantes en el momento de hablar pero que no son físicamente violentos. Su agresión se produce fuera de las situaciones de juego. En general, los demás niños los ven como aburridos debido a su preocupación por sí mismos. Son considerados como mejor adaptados en lo social. Tienen un nivel relativamente bajo de agresividad y muestran poca violencia en todas las situaciones. Pueden resultar persuasivos, no sólo dominantes, y aunque. Tienden a no preocuparse por sus relaciones con los demás. Estos modelos de conducta perduran en general hasta al menos los siete u ocho años. Hablan mucho, pueden ser bastante interesantes.

## AGRESIVIDAD EN NIÑOS Y NIÑAS

La diferencia entre los niveles de agresividad en niños y niñas aparece en el segundo año de vida. Los estudios realizados han descubierto que es más probable que los chicos se venguen con agresión física cuando son atacados o cuando alguien interfiere en sus objetivos. Los tipos de agresión observados en las escuelas infantiles son más destacados en niños que en niñas. Alguien diría que los niños son más agresivos debido a su mayor nivel de actividad, que se puede atribuir a la estructura física de su cuerpo y a las hormonas masculinas. Los estudios revelan que, en general, los niños son más activos, abiertamente agresivos y combativos que las niñas, y también provocan respuestas más agresivas de otros niños. Entre los niños hay un mayor grado de competitividad y son más vengativos que las niñas.

Lo opuesto del altruismo es la conducta antisocial, cuya forma más común es la agresividad. Puesto que ésta es muy manifiesta en los niños (en especial en algunos de sus juegos sin restricción ni regla), y debido a su destructividad potencial, se ha dedicado mucha labor de investigación a tratar de comprenderla y controlarla.

La agresión, en el sentido antisocial, es la conducta violenta y destructiva que con todo propósito se dirige contra otras personas o contra el ambiente. Se manifiesta en muchas formas, entre ellas: insultar, dar empujones, golpear, romper los juguetes de otro niño y rechazar una actitud amistosa; y se observa en la mayoría de los niños, pero más en unos que otros.

Hay literalmente docenas de estudios, llevados a cabo en distintas culturas, que demuestran que los niños son más agresivos que las niñas.

Esta diferencia entre sexos surge tan pronto como las interacciones entre coetáneos se vuelven una parte significativa de la vida del niño, por lo común durante el tercer año de vida. Los varones son más agresivos que las mujeres durante toda la niñez y la adolescencia. En Estados Unidos los hombres adultos son más violentos que las mujeres, al menos hasta la edad mediana. El sexo influye también en la elección de blancos contra los cuales el niño dirige su agresión. A las niñas se les atormenta o molesta con menor frecuencia que a los niños. Esta diferencia entre sexos, en cuanto a la agresividad, se observan no sólo en humanos sino también en otras especies, y es probable que se deban en parte a factores biológicos, como diferencias en talla, estructura corporal, hormonas y otros componentes químicos del organismo. De cualquier manera, es posible que las condiciones sociales tengan mucho que ver en el desarrollo de diferentes grados de agresividad en niños y niñas.

## **CONDUCTAS AGRESIVAS**

Según Arancibia (2002), uno de los factores que influye en la emisión de la conducta agresiva es el factor sociocultural del individuo. Uno de los elementos más importantes del ámbito sociocultural del niño es la familia. Dentro de la familia, además de los modelos y refuerzos, son responsables de la conducta agresiva el tipo de disciplina al que se les someta. Se ha demostrado que tanto un padre poco exigente como uno con actitudes hostiles que desaprueba constantemente al niño, fomentan el comportamiento agresivo en los niños.

Otro factor familiar influyente en la agresividad de los hijos es la incongruencia en el comportamiento de los padres. Incongruencia se da cuando los padres desaprueban la agresión castigándolos con su propia agresión física o amenazante hacia el niño. Así mismo hay incongruencia, cuando una misma conducta a veces es castigada y otras es ignorada; o bien cuando el padre regaña al niño, pero la madre no lo hace.



Las relaciones deterioradas entre los propios padres provocan tensión que puede inducir al niño a comportarse de forma agresiva. Dentro del factor socio – cultural influirían tanto en el tipo de barrio donde se viva como expresiones que fomentan la agresividad: “no seas un cobarde”.

#### TIPOS DE CONDUCTAS AGRESIVAS:

Según Buss (1961), clasificó el comportamiento atendiendo tres variables:

- A. Según su modalidad, puede tratarse de agresión física (mediante golpes) o verbal (amenazar, insultar o rechazar).
- B. Según la relación interpersonal, la agresión puede ser directa (amenaza, ataque o rechazo) o indirecta (que puede ser verbal como divulgar una noticia, o física como destruir la propiedad de alguien).
- C. Según el grado de actividad implicada, la agresión puede ser activa (amenazas, rechazos, agresiones físicas) o pasiva (como impedir que el otro pueda alcanzar su objetivo).

#### REDUCCIÓN DE LA CONDUCTA AGRESIVA

La conducta agresiva tiene una variedad de formas. Puede suponer el ataque físico a otra persona, la destrucción o el robo de su propiedad, el abuso verbal, o infligir lesiones a un animal. En cada caso, la conducta será un estímulo nocivo, inversivo, ya que la víctima protestará, emitirá respuestas de evitación o escape, o se dedicará a una contra agresión defensiva. En parte debido a que interfiere con el buen funcionamiento de la sociedad en el sentido de que rompe las relaciones interpersonales, representado de esta manera un problema social, y en parte; porque su definición plantea cuestiones conceptuales complicadas, la agresión ha sido objeto de extensos análisis.

#### Procedimiento de tiempo fuera

Cuando un niño emite una conducta agresiva en presencia de otros niños, como en el caso del salón de clases de un grupo familiar por lo general es difícil para el maestro o padre de familia, evitar que los compañeros o los hermanos den una respuesta, proporcionado con ello un reforzamiento. El método más factible de evitar que estas consecuencias reforzadoras estén a disposición del niño ofensor sea el retiro contingente a la respuesta de ese niño de la situación y, por ende, de la oportunidad de obtener el reforzamiento. Esto

supone el método de tiempo fuera del reforzamiento positivo, llamado tiempo fuera, para abreviar. Dependiendo de la naturaleza del estímulo reforzador identificado, el tiempo fuera puede tomar la forma de aislar al niño por un periodo breve en una esquina del salón, o puede ser necesario que se retire físicamente al niño del salón, nuevamente por un breve periodo.

Cuando el tiempo fuera tiene el efecto de reducir la frecuencia de la respuesta a la cual sigue, es técnicamente y por definición, una forma de castigo por retiro y los niños generalmente la perciben como un evento aversivo. No obstante, un breve retiro del niño de la oportunidad de obtener reforzamiento positivo de sus compañeros no tiene que confundirse con los periodos largos de aislamiento social punitivo. Al confundirse en soledad no se le hace más aceptable volviéndolo a llamar tiempo fuera.

Consiste en retirar a un niño de un ambiente de reforzamiento para colocarlo en otro que no lo es, por un periodo de tiempo limitado y específico. Este alejamiento puede en efecto disminuir la conducta blanco.

Según Lewellen (1980), citado por Bandura (1975) existen 3 tipos básicos de tiempo – fuera:

- Observacional; es un procedimiento por el cual al alumno se le retira de una situación de reforzamiento al conducirlo a un área alejada de la actividad, eliminar o reducir la iluminación de la habitación. El alumno observa la conducta apropiada entre los miembros.
- Exclusión; es un procedimiento en el que el alumno deja una situación de reforzamiento por una que se presume no lo es en el propio salón de clase. Al estudiante no se le permite que observe al grupo. Un ejemplo de ello es colocar un biombo entre él y el resto del grupo para evitar en contacto visual.
- Aislamiento; es un procedimiento en el que se hace uso del “cuarto tiempo fuera”. En esta situación el estudiante abandona el salón de clase y va a una habitación aislada.

#### Intervención de la familia

El trabajo más extenso con el problema de los niños agresivos ha sido llevado a cabo por Patterson y sus colaboradores. Este grupo de investigadores examinan la conducta agresiva bajo la luz de la hipótesis de coerción de Patterson (1970), citado por Ross (1991)

según la cual tal conducta es un eslabón en una cadena de eventos interpersonales que consta de antecedentes y consecuencias. El proceso de coerción puede iniciarlo uno de los padres que expresa una orden que constituye un estímulo aversivo para el niño. El niño puede responder a este estímulo con cualquiera de varias conductas que, a su vez, representan un estímulo aversivo para el padre; por ejemplo, la desobediencia acompañada de pataleos y de un “no y no”. Si el padre, a fin de terminar estos estímulos aversivos, retira la orden o emite alguna otra conducta condescendiente, esto refuerza la desobediencia del niño en tanto que a los padres se les refuerza su complacencia por el hecho de haber suspendido la conducta aversiva del niño.

Extinción al salón de clases:

Siguiendo el principio de que la intervención es sobre todo efectiva si ocurre en el medio donde se emite la conducta problema, los investigadores que trabajaron con Patterson (1972) también llevaron a cabo procedimientos para intervención en el salón de clases para aquellos casos en los que la conducta agresiva del niño se hallaba no sólo en el hogar sino también en la escuela. Durante la primera etapa de tal intervención en el aula escolar, uno de los investigadores sirvió de administrador de conducta, poniendo bajo control la conducta desordenada por un método que había sido utilizado por Patterson (1972) con un niño descrito como hiperactivo.

La extinción es la discontinuación o eliminación del reforzador de una conducta que anteriormente se reforzaba. La extinción es efectiva en la medida en que el maestro o padre sean constantes y persistentes al llevar a cabo la intervención. La forma más efectiva de extinguir una conducta reforzada con anterioridad, es ignorándola. Esto se dice con facilidad, pero no lo es. La mayoría de nosotros estamos condicionados a tal punto, que encontramos difícil ignorar una conducta inapropiada. Pero ignorar una conducta significa exactamente eso – ignorar total y conscientemente la conducta blanca. Pero hay conductas tan graves que no podemos ignorarlas; sin embargo, si el individuo no se causa daño a sí mismo ni a los demás, entonces se debe ignorar al niño con la conducta inadecuada.

ADQUISICIÓN DE LOS MODOS AGRESIVOS DE CONDUCTA:

Según Bandura (1975) “las personas no nacen con repertorios prefabricados de conductas agresivas, deben aprenderlos de una u otra manera”. Algunas formas elementales de agresión pueden perfeccionarse con un mínimo de enseñanza, pero las actividades de

índole más agresivas (peleas con navajas u otro tipo de armas, darse golpes con el enemigo, aplicar el ridículo como venganza entre otras), exige el dominio de destrezas difíciles que a su vez requiere de extenso aprendizaje.

Las personas pueden adquirir conductas agresivas ya sea por observación de modelos agresivos o por la experiencia directa del combate, igualmente la estructura Biológica y la dotación genética.

Es decir que el autor manifiesta las siguientes formas de aprendizaje de las conductas agresivas:

- **APRENDIZAJE POR OBSERVACIÓN:** Las conductas que las personas muestran son aprendidas por observación, ya sea deliberada o inadvertidamente; de esta manera el individuo se forma la idea de cómo puede ejecutarse la conducta y posteriormente, la representación sirve de guía para la acción; sin embargo, la exposición de un individuo a modelos agresivos no asegura automáticamente el aprendizaje por observación. Las razones pueden ser:
  - Algunas personas no sacan provecho máximo del ejemplo porque no observan los rasgos esenciales de la conducta del modelo.
  - La observación de la conducta de un modelo no influye mucho en el observador, si estas conductas son vistas y olvidadas rápidamente.

La permanencia de aprendizajes de conductas agresivas en el individuo se hace más viable cuando esta conducta puede representarse a manera de imágenes, palabras o cualquier otra forma simbólica. El suceso observado permanece grabado vívido en el individuo, que, en el momento de enfrentarse a un suceso igual o parecido, éste reaccionará o enfrentará la situación con igual forma de conducta.

Aunque las representaciones simbólicas sean retenidas, la realización conductual puede verse impedida porque el individuo no posee las capacidades físicas o los medios para ejecutar las actividades de agresión necesarias.

La teoría del enfoque social distingue entre adquisición de conductas con potenciales destructivos y lesivos y los factores que determinan si la persona ejecutará o no lo que ha aprendido; se hace importante esta diferenciación porque no todo lo que se aprende se realiza, o rara vez se aplicará.

Bandura (1975) plantea 3 fuentes principales de conducta agresiva que reciben atención en grandes variables, ellas son:

Las influencias familiares, la influencias subculturales y el modelamiento simbólico.

Las influencias familiares: La violencia familiar engendra estilos violentos de conducta. En el contexto de las prácticas disciplinarias es donde los niños reciben de sus padres los ejemplos más vividos de la manera de influir en la conducta de los demás. Por ejemplo, los padres que adoptan y aplican los métodos de dominación, tienen hijos que tienden a valerse de tácticas agresivas semejantes para controlar la conducta de sus compañeros. Otra forma que los padres influyen en la adquisición de conductas agresivas hacia sus hijos es cuando utilizan palabras y actitudes agresivas.

Las influencias sub culturales: Las tasas más elevadas de conductas agresivas se encuentran en medios donde abundan los modelos agresivos y donde se considera que la agresión es un atributo muy valioso, donde el estatus se gana realizando hazañas de combatiente. La mayoría de las sociedades tienen “agencias sociales” a las cuales les encargan oficialmente las funciones de entrenamiento en agresión, por ejemplo: las empresas militares con sus diferentes subsistemas de apoyo. Convertir personas socializadas en combatientes eficaces, se logra sin alterar las estructuras de personalidad, ni sus pulsiones, ni sus rasgos, solo se necesita la atribución de propósitos morales elevados al arte de la guerra y al entrenamiento en las difíciles técnicas del combate. El logro de cambios tan marcados en lo que respecta a la conducta destructiva a través de sanciones morales, sin necesidad de grandes cambios en la persona, proporciona el testimonio más notable de que los determinantes de agresión humana se hallan más bien en las prácticas sociales”.

El modelamiento simbólico: Bandura (1975) expresa que los modelos de conducta pueden ser transmitidos a través de imágenes y palabras, lo mismo que a través de acciones. El modelamiento simbólico es una fuente de conductas agresivas proporcionada por los medios de comunicación, especialmente la televisión; a través del cual al niño antes de la edad escolar, llegan imágenes de apuñalamiento, golpizas, agresiones a puntapiés, asaltos, estrangulamientos, etc. En estudios de campo controlados, se ha demostrado que la exposición a la violencia televisada fomenta la agresividad interpersonal, por ello es común ver a personas que en un momento determinado imiten actividades agresivas y hasta criminales, dentro de los más ingeniosos estilos observados anteriormente en televisión.

- EL APRENDIZAJE POR EXPERIENCIA DIRECTA

Para Bandura (1975), la enseñanza de conductas sociales es ejemplarizada por otras personas. Aprender a luchar a través de la propia experiencia, convierte al ser humano dócil, en un feroz combatiente. El entrenamiento se realiza con adversarios menos fuerte que ellos, con el fin de que el entrenado siempre gane y cada vez aumente el amor y la pasión por la actividad, con lo cual su conducta va adquiriendo un matiz cada vez más agresivo.

## INSTIGADORES DE LAS CONDUCTAS AGRESIVAS

Para Bandura (1975) son aquellos aspectos que determinan la forma en que se activan y canalizan los patrones de agresión y pueden ser:

- Influencias del modelamiento: Un individuo se induce eficazmente a la agresión, si existe otro u otras personas que sean agresivas. El poder de las influencias del modelamiento aumenta en condiciones en que los observadores están enojados, cuando la agresión modelada está justificada socialmente, y cuando la víctima misma suscita al ataque por asociación previa con la agresión. Se ha comprobado que las personas que están expuestas repetidamente a modelos belicosos, tienden a ser físicamente más agresivas en sus interacciones sociales, que los que observan estilos pacíficos de conducta.
- Tratamiento Aversivo: Las frustraciones son causa principal de la agresión. Con experimentos se ha comprobado que la aplicación de castigos dolorosos, la privación o la demora de recompensas, los insultos personales, las experiencias de fracaso y las obstaculizaciones, todas estas experiencias consideradas frustraciones, no tienen efectos conductuales iguales en todas las personas, igualmente el tratamiento puede producir diferentes respuestas a diferentes intensidades.

Los medios aversivos son ambientes desagradables en los cuales un organismo preferiría no estar. En la teoría del aprendizaje social, el tratamiento aversivo crea un estado general de activación emocional que puede generar una variedad de conductas, según los tipos y eficacias de las respuestas que la persona haya aprendido para enfrentarse al estrés. Si uno desea provocar una agresión, la manera más fácil de hacerlo es golpear a otra persona, lo cual generará una respuesta igual de violenta. Los contraataques o no

contraataques de una persona frente a un ataque físico, depende de su éxito en combates anteriores y del poder de quien arremete. Los factores de la situación ambiental determinan la agresión. Ejemplo, a mayor espacio, menor número de enfrentamientos y de agresión física, lo que quiere decir que el hacinamiento y los espacios reducidos son generadores de conductas agresivas.

## MODELOS DE CONDUCTA HUMANA

Modelo psicoanalítico – psicodinámico: se refiere al grupo de constructos teóricos que han evolucionado durante las décadas pasadas de las formulaciones teóricas originales de Freud. Los teóricos de este modelo ven las causas de la conducta humana dentro del individuo.

Un objetivo principal es comprender por qué razón el niño se está comportando de esa manera en la escuela. Este puede lograrse por algunas personas mediante la interpretación de la conducta en un contexto psicodinámico, usando conceptos psicoanalíticos. Otros pueden observarlo más en una relación ambiental total e interesante en la comprensión de por qué le faltan capacidades adaptativas para lidiar con el estrés y demandas asociadas con el aprendizaje y adaptación en la escuela. Para el maestro, la finalidad principal es la comunicación de aceptación hacia el niño, y el establecimiento de una relación segura y significativa. Los objetivos educativos formales tienen una importancia secundaria.

Modelo biofísico: La teoría biofísica de la etiología de los problemas del aprendizaje y conducta infantil, enfatizan los orígenes orgánicos de la conducta humana. Los defensores de este modelo conceptual postulan una relación entre los defectos físicos, mal funcionamiento, enfermedades y la conducta que exhibe el individuo.

El profesionalista influido por el modelo biofísico se interesa por cambiar o producir una comprensión para los mecanismos o procesos orgánicos que tienen mal funcionamiento y causan la conducta inaceptable.

Algunos defensores de esta perspectiva teórica creen que el ambiente del individuo no es un factor importante en el problema de la conducta. Otros, aceptan su importancia y creen que éste es el factor que indica una predisposición orgánica inherente dentro del organismo individual.

Modelo ambiental: el impacto, actual y potencial del ambiente en la conducta humana es un tema dominante en la sociedad contemporánea. Toda la gente está cada vez más preocupada por cualquier cambio en el medio que puede afectar la conducta humana.

Modelo Conductista: Lo que haces está influenciado por consecuencias, es un resumen excelente de la esencia de la teoría conductista.

Los teóricos y profesionales conductistas ven las causas de la conducta humana como existente fuera del individuo en el ambiente donde se encuentra.

## TEORÍAS SOBRE LA AGRESIVIDAD

Teorías activas: Teoría psicoanalítica. Teoría etológica (interna, motivacional e innata)

- Teorías reactivas: (reacción frente a un estímulo del medio ambiente). Teoría de Dollard y la teoría de Bandura del aprendizaje.

Teoría de Dollard y Miller intentaron integrar conducta y psicoanálisis.

Las frustraciones generan agresividad. Aquello que te evita tener aquello que deseas puede desencadenar en agresividad. Esta agresividad puede ser directa hacia la persona que te genera la frustración ya sea mediante la agresión física o verbal o indirecta desplazando la agresión a una tercera persona o a un objeto.

IRA: Emoción con fuertes sentimientos de desagrado, desencadenados por males reales o imaginarios.

### EXPRESIÓN DE IRA

- A. Agresión directa e indirecta.
- B. Agresión desplazada.
- C. Respuestas no agresivas.

FACTORES que influyen en la expresión de la agresión

- a. Biológicos.
- b. Psicológicos o ambientales.

### A. AGRESIÓN DIRECTA E INDIRECTA

1. Agresión o castigo verbal simbólico dirigido hacia el ofensor (simbólico: "lo que me gustaría hacerte es...").
2. Negación o retiro de algún beneficio del cual el ofensor goza.
3. Agresión o castigo físico contra el ofensor.
4. Agresión, daño o lesión de algo o alguien importante para el ofensor.

### B. AGRESIÓN DESPLAZADA



1. Decirle algo a una tercera persona con el fin de vengarse o castigar al ofensor.
2. Agresión física, verbal u otro tipo a una persona que no está relacionada con la incitación.
3. Atacar a un objeto (no humano o animal) no vinculado con la incitación.

#### C. RESPUESTAS NO AGRESIVAS

1. Discutir el incidente con el ofensor, sin exhibir hostilidad.
2. Hablar del tema con terceras personas neutras, no implicadas, sin intención de dañar al instigador o hacer que quede mal.
3. Ocuparse de actividades calmantes (pasear, gimnasia...).

#### 2.3. Definición de términos básicos

Los conceptos descritos para cada término básico es construcción propia de las autoras:

##### 9.3.1 Conducta

- Son las acciones y reacciones del sujeto ante el medio.
- La conducta es lo que el organismo hace o dice, incluyendo bajo esta denominación tanto la actividad externa como la interna, de acuerdo con su propia terminología. Moverse es una conducta, pero también lo es hablar, pensar o emocionarse.

##### 9.3.2 Agresividad

- La agresividad es un estado emocional que consiste en sentimientos de odio y deseos de dañar a otra persona, animal u objeto.
- El hecho de provocar daño intencionadamente a una persona u objeto, ya sea animado o inanimado.
- Es una conducta que daña a la otra persona, muchas veces funciona como mecanismo de autodefensa.

##### 9.3.3 Comportamiento

- Es el modo de ser del individuo y conjunto de acciones que lleva a cabo para adaptarse a su entorno.

- El comportamiento es la manera de proceder que tienen las personas u organismos, en relación con su entorno o mundo de estímulos. El comportamiento puede ser consciente o inconsciente, voluntario o involuntario, público o privado, según las circunstancias que lo afecten.

#### 9.3.4 Conductas agresivas

- Son conductas intencionadas que pueden causar daño, ya sea físico o psíquico. Conductas como pegar a otros, ofenderlos, burlarse de ellos, tener rabietas o usar palabras inadecuadas para llamar a los demás forman parte de la agresividad infantil.

#### 9.3.5 Juego:

- Es una actividad generadora de placer que no se caracteriza con una finalidad exterior a ella si no por sí misma.
- Es una acción o una actividad voluntaria dentro de unos límites fijos de espacio y tiempo, según reglas libremente consentidas, pero absolutamente imperiosas, acompañada de una sensación de tensión, júbilo y conciencia de ser de otro modo que en la vida real.
- Son acciones espontáneas e innatas a través del cual el niño representa roles.

#### 9.3.6 Juegos Cooperativos

- Son acciones prácticas donde los niños comienzan a compartir las actividades sin excluir a nadie y llegando a un objetivo común.



**PARTE II**

**CAPITULO 1**

**DISEÑO METODOLÓGICO**

## **1. METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN:**

### **1.1 Objetivos**

#### **1.1.1 Objetivo General**

Determinar el tipo de relación entre los juegos cooperativos y las conductas agresivas en los niños y niñas de 3 años de la I.E N.º 208 “María Inmaculada” de la ciudad de Trujillo en el año 2017.

#### **1.1.2. Objetivos Específicos**

1. Identificar el nivel de conductas agresivas en los niños y niñas de 3 años de la I.E. N.º 208 María Inmaculada.
2. Identificar los tipos de juegos cooperativos que utilizan las docentes en la I.E N.º 208 María Inmaculada.
3. Identificar la relación que existe entre los juegos cooperativos y las conductas agresivas en los niños y niñas de 3 años de la I.E N.º 208 María Inmaculada.

### **1.2. Hipótesis**

#### **1.2.1. Hipótesis General**

La correlación entre los juegos cooperativos y las conductas agresivas de los niños y niñas de 3 años de la I.E N.º 208 “María Inmaculada” de la ciudad de Trujillo en el año 2017 es altamente significativa.

#### **1.2.2. Hipótesis Nula**

La correlación entre los juegos cooperativos y las conductas agresivas de los niños y niñas de 3 años de la I.E N.º 208 “María Inmaculada” de la ciudad de Trujillo en el año 2017 no es altamente significativa.

### 1.3. Variables

- Juegos cooperativos
- Conductas agresivas

### 1.4. Población y muestra:

#### 1.4.1. Población

- Tamaño:

La población para esta investigación, fue constituida por 39 estudiantes de 3 años pertenecientes al aula blanca y anaranjada de la I.E. N.º 208 “María Inmaculada”, de la Ciudad de Trujillo.

- Características Básicas:
  - ✓ Tenían una edad promedio de 3 a 4 años.
  - ✓ La mayoría fue de sexo masculino.
  - ✓ Eran de clase media - media y baja.
  - ✓ La gran mayoría vivían en las zonas cerca de la institución

#### DISTRIBUCIÓN DE LA POBLACIÓN DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL AULA BLANCA DE LA I.E. N°208 «MARÍA INMACULADA»

Cuadro N.º 1

Sección	Sexo	Sexo	Sub
	H	M	Total
Blanca	12	7	19
Anaranjada	12	9	20
Total	24	16	39

Fuente; Archivo de la institución educativa N.º 208 “María Inmaculada”

#### 1.4.2. Muestra

Tipo de Muestra que se seguirá:

La muestra fue no probabilística, intencional o no aleatoria, pues es el equipo investigador que seleccionó la muestra para la investigación.

Tamaño de la Muestra de estudio:

Fue de 19 estudiantes del aula blanca.

#### ORGANIZACIÓN DE LA MUESTRA DE LOS ESTUDIANTES DE 3 AÑOS DE LA INSTITUCION EDUCATIVA N.º 209 «MARÍA INMACULADA»

Cuadro N.º 2

<b>SECCIÓN</b> <b>GRUPO</b>	<b>H</b>	<b>M</b>	<b>TOTAL</b>
<b>“Aula blanca”</b>	12	7	19
<b>Total</b>	12	7	19

Fuente: Nómina de la institución educativa N.º 208 “María Inmaculada”

1.5. Unidad de Análisis:

19 estudiantes de 3 años que estudian en la I.E. N.º 208 “María Inmaculada”.

1.6. Criterios de Inclusión:

Son todos los estudiantes de 3 años matriculados en el 2017.

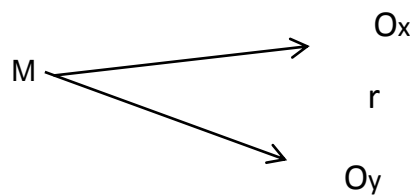
1.7. Criterios de Exclusión:

Los niños de 4 y 5 años de I.E. N.º 208 “María Inmaculada”.

1.8 Diseño de investigación: Cualitativa Correlacional.

Sánchez & Reyes (2006), refieren que esta investigación está orientada a la determinación del grado de relación existente entre dos o más variables de interés en una misma muestra de sujetos o el grado de relación entre dos fenómenos o eventos observados, permitiendo afirmar las medidas de las variaciones en una variable o evento.

El siguiente esquema corresponde a este tipo de diseño



**Dónde:**

<b>M,</b>	Es la muestra de estudio: los niños
<b>(Ox),</b>	El juego cooperativo
<b>(r),</b>	La relación entre las variables
<b>(Oy)</b>	Conductas agresivas



## 1.9. Técnicas e instrumentos de investigación

### Técnicas

#### Observación:

Técnica de recolección de datos a través de la percepción directa de los hechos educativos, se aplica para evaluar habilidades y destrezas, así como ciertos comportamientos de orden actitudinal, el trabajo, los compañeros, la sociedad, etc.

### Instrumentos para recolectar la información

En la Investigación se usó la escala valorativa “Conductas agresivas”, donde se divide en sub ítems indicadores que son conductas agresivas físicas con 13 ítems y las conductas agresivas verbales con 8 ítems.

También se usó la escala valorativa “Juegos Cooperativos”, donde se divide en 4 dimensiones: Cooperación, la cual se subdivide en 2 indicadores que contienen 5 ítems; Aceptación, la cual se subdivide en 2 indicadores que contienen 3 ítems, Participación, la cual contiene 1 indicador con 2 ítems y la Diversión, la cual contiene 1 indicador con 3 ítems.

## 1.10. Procedimiento para recolectar la información

Para la realización de la experiencia se consideraron los siguientes pasos:

- Coordinación con la directora de la I.E. N.º 208 “María Inmaculada”.
- Coordinación con las profesoras del aula para que puedan dar la nómina de los niños.
- Recepción de los datos de los niños.
- Aplicación del Instrumento de investigación.

## 1.11. Diseño de procesamiento y análisis de datos

Para ver la correlación entre las variables se empleó el Coeficiente de correlación “r” de Pearson, que mide el grado de asociación entre dos variables y se trabaja en base a:

- La sumatoria de la Variable  $X_i$ .
- La sumatoria de la Variable  $Y_i$ .
- La sumatoria de los cuadrados de las variables  $X_i$  y  $Y_i$ .

- La sumatoria del producto de las variables  $X_i$ ,  $Y_i$ .

$$r = \frac{n \sum x_i \cdot y_i - (\sum x_i) \cdot (\sum y_i)}{\sqrt{[n \sum x_i^2 - (\sum x_i)^2][n \sum y_i^2 - (\sum y_i)^2]}}$$

Para ver la significancia se utilizó la Correlación o Coeficiente "r".

Estadístico de Prueba. Distribución t-student

$$t_v = \frac{r \cdot \sqrt{n-2}}{\sqrt{1-r^2}} \quad v = n-2 \text{ Grados de libertad}$$

**CAPITULO 2**  
**ANALISIS DE RESULTADOS**

### CUADRO 01

Puntajes de valoración de los Juegos Cooperativos y de las Conductas Agresivas de los niños y niñas de 3 años de la I.E. N.º 208 "María Inmaculada". Trujillo. 2017

N.º	Juegos Cooperativos					Conductas Agresivas		
	Cooperación	Aceptación	Participación	Diversión	Total	Físicas	Psicológicas	Total
1	16	9	11	9	45	22	10	32
2	19	10	12	12	53	16	11	27
3	12	9	11	9	41	20	11	31
4	13	9	10	9	41	17	10	27
5	12	7	6	7	32	25	9	34
6	11	8	9	9	37	21	10	31
7	10	6	6	6	28	33	13	46
8	11	7	6	6	30	22	12	34
9	14	8	9	8	39	28	17	45
10	17	9	8	7	41	21	10	31
11	13	8	9	9	39	46	26	72
12	14	9	9	9	41	34	22	56
13	11	6	9	10	36	30	16	46
14	19	11	12	11	53	22	12	34
15	17	11	12	12	52	21	11	32
16	10	7	9	9	35	29	11	40
17	15	10	12	10	47	31	26	57
18	10	7	9	9	35	37	18	55

Cuadro 02

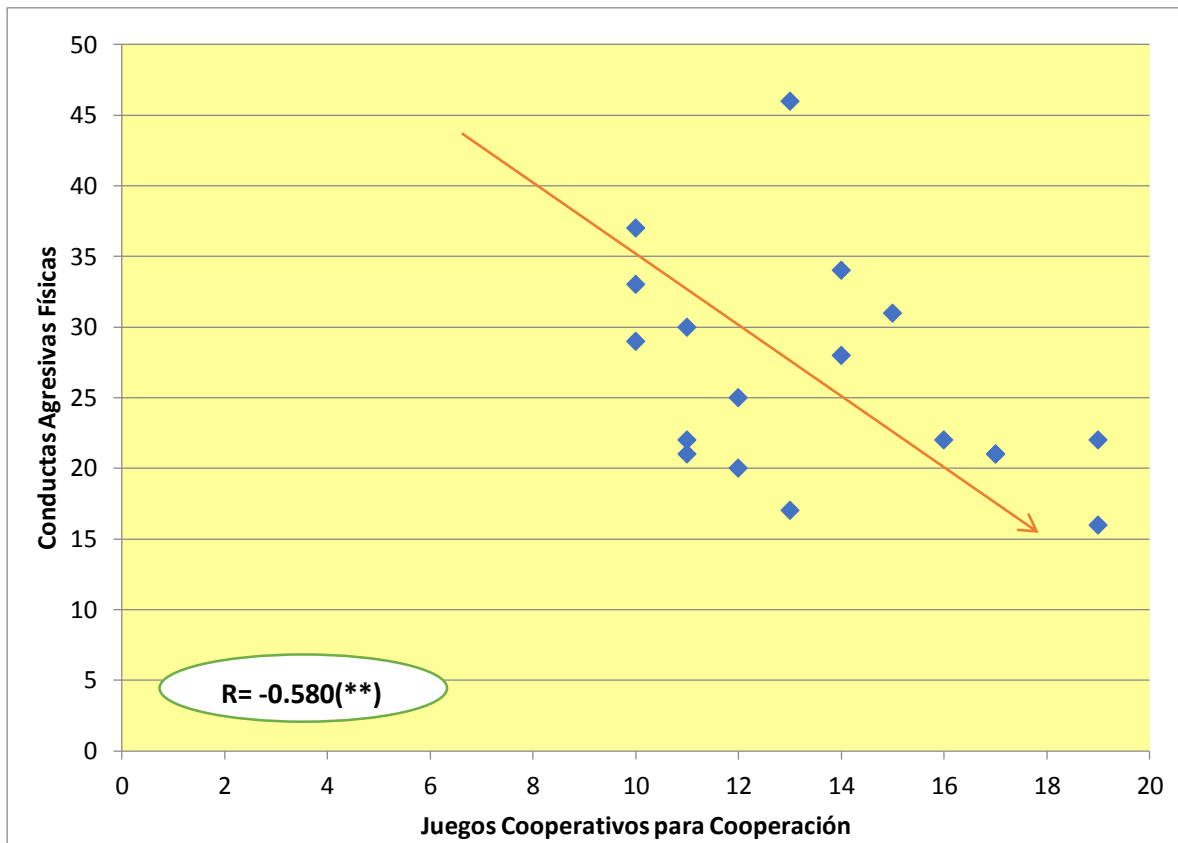
Coeficiente de Correlación de valoración de los **Juegos Cooperativos para Cooperación y de las Conductas Agresivas Físicas** de los niños y niñas de 3 años de la I.E. N.º 208 “María Inmaculada”. Trujillo. 2017

<b><u>Hipótesis:</u></b>
$H_0 : \rho = 0$ No existe Correlación significativa $H_1 : \rho \neq 0$ Existe correlación significativa
<b><u>Coeficiente de correlación:</u></b>
<b><math>R = -0.580</math></b>
<b><u>Prueba t-student</u></b> para significancia de la correlación.
<b><math> T_c  = 3.18 &gt; T_{0.05} = 2.12</math></b>
<b><math>P = 0.0058 &lt; 0.01</math></b>
<b><u>Decisión y Conclusión:</u></b>
La correlación entre Juegos Cooperativos para Cooperación y Conductas Agresivas Físicas es altamente significativa

Se observa que el coeficiente de correlación  $R = -0.580$  es negativa o indirecta y altamente significativa  $|T_c| = 3.18 > T_{0.05}$  ( $p = 0.0058 < 0.01$ ), es decir que en los niños y niñas de 3 años de la Institución Educativa. N.º 208 “María Inmaculada”. Trujillo la Valoración de los **Juegos Cooperativos para Cooperación y Conductas Agresivas Físicas** presenta una correlación **negativa** Altamente Significativa. Y, una Correlación negativa o indirecta indica que a medida que los puntajes de valoración de los juegos cooperativos para cooperación **aumentan** entonces los puntajes que valoran las conductas agresivas físicas **disminuirán**, así mismo, si la valoración de los juegos cooperativos para cooperación **decrecen**, entonces los puntajes de valoración de las conductas agresivas de los niños y niñas tenderá a crecer o aumentar; este es el significado de esta relación negativa; entonces una aplicación de constantes juegos cooperativos para el aspecto de cooperación tenderán a disminuir las conductas agresivas físicas de los niños y niñas de 3 años de la I.E. N.º 208.

**Gráfico 1**

**Diagrama de Dispersión de la valoración de los Juegos Cooperativos para Cooperación y de las Conductas Agresivas Físicas de los niños y niñas de 3 años de la I.E. N.º 208 “María Inmaculada”. Trujillo. 2017**



Cuadro 03

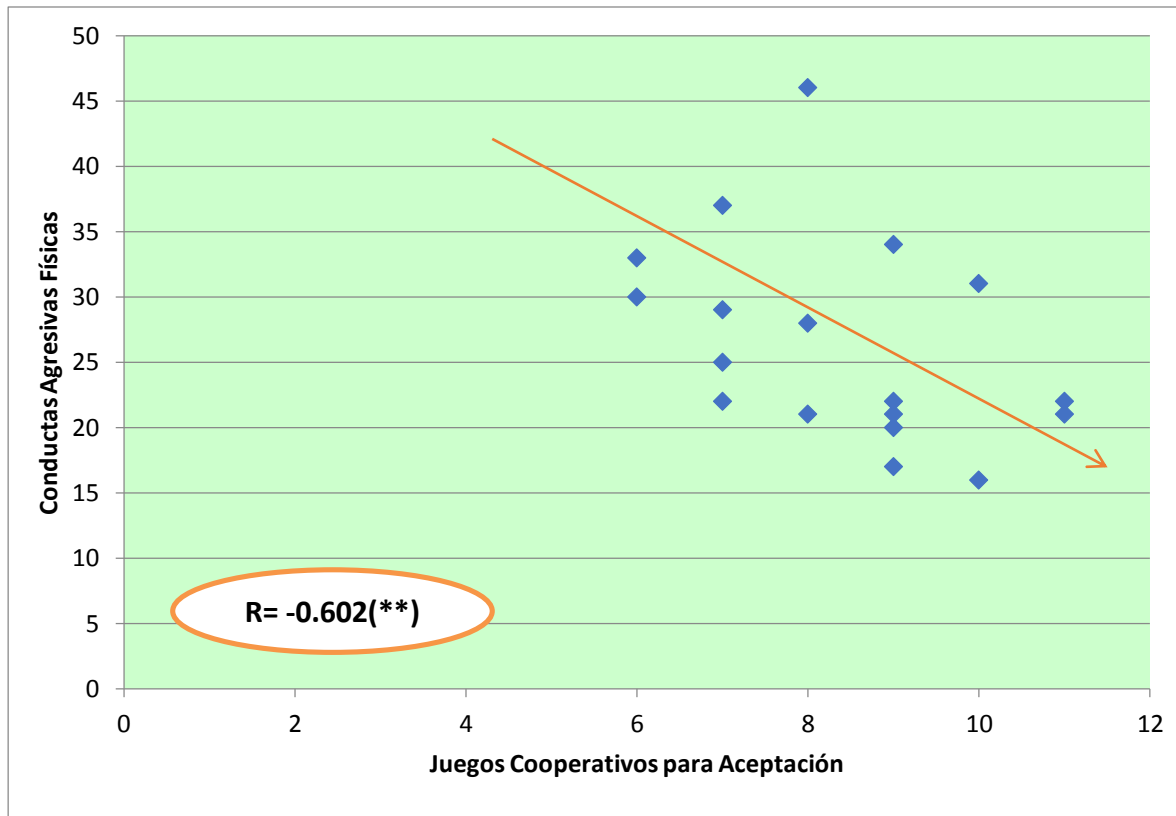
Coeficiente de Correlación de valoración de los **Juegos Cooperativos para Aceptación y de las Conductas Agresivas Físicas** de los niños y niñas de 3 años de la I.E. N.º 208 “María Inmaculada”. Trujillo. 2017

<b><u>Hipótesis:</u></b>
$H_0 : \rho = 0$ No existe Correlación significativa $H_1 : \rho \neq 0$ Existe correlación significativa
<b><u>Coeficiente de correlación:</u></b>
<b><math>R = -0.602</math></b>
<b><u>Prueba t-student</u></b> para significancia de la correlación.
<b><math> T_c  = 3.374 &gt; T_{0.05} = 2.12</math></b>
<b><math>P = 0.00386 &lt; 0.01</math></b>
<b><u>Decisión y Conclusión:</u></b>
La correlación entre Juegos Cooperativos para Aceptación y Conductas Agresivas Físicas es altamente significativa

Se observa que el coeficiente de correlación  $R = -0.602$  es negativa o indirecta y altamente significativa  $|T_c| = 3.374 > T_{0.05}$  ( $p=0.00386 < 0.01$ ), es decir que en los niños y niñas de 3 años de la Institución Educativa. N.º 208 “María Inmaculada” de Trujillo la Valoración de los **Juegos Cooperativos para Aceptación y Conductas Agresivas Físicas** presentan una correlación **negativa** Altamente Significativa. Y, una Correlación negativa o indirecta indica que a medida que los puntajes de valoración de los juegos cooperativos para aceptación **aumentan** entonces los puntajes que valoran las conductas agresivas físicas **disminuirán**, así mismo, si la valoración de los juegos cooperativos para cooperación **decrecen**, entonces los puntajes de valoración de las conductas agresivas físicas de los niños y niñas tenderá a crecer o aumentar; este es el significado de esta relación negativa; entonces una aplicación de constantes juegos cooperativos para el aspecto de aceptación tenderán a disminuir las conductas agresivas físicas de los niños y niñas de 3 años de la I.E. N.º 208.

**Gráfico 2**

**Diagrama d Dispersión de la valoración de los Juegos Cooperativos para Aceptación y de las Conductas Agresivas Físicas de los niños y niñas de 3 años de la I.E. N.º 208 “María Inmaculada”. Trujillo. 2017**





Cuadro 04

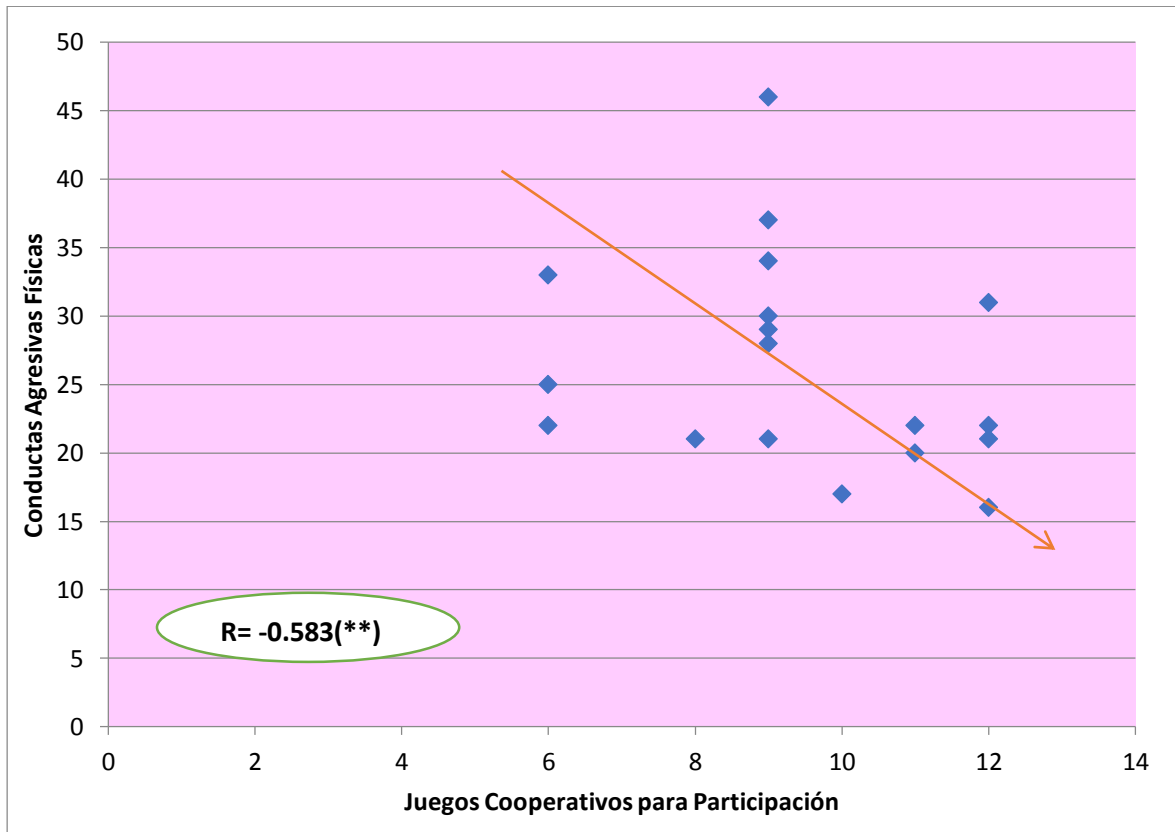
Coeficiente de Correlación de valoración de los **Juegos Cooperativos para Participación y de las Conductas Agresivas Físicas** de los niños y niñas de 3 años de la I.E. N.º 208 “María Inmaculada”. Trujillo. 2017

<b><u>Hipótesis:</u></b>
$H_0 : \rho = 0$ No existe Correlación significativa
$H_1 : \rho \neq 0$ Existe correlación significativa
<b><u>Coeficiente de correlación:</u></b>
<b><math>R = -0.583</math></b>
<b><u>Prueba t-student</u></b> para significancia de la correlación.
<b><math> T_c  = 3.211 &gt; T_{0.05} = 2.12</math></b>
<b><math>P = 0.00544 &lt; 0.01</math></b>
<b><u>Decisión y Conclusión:</u></b>
La correlación entre Juegos Cooperativos para Participación y Conductas Agresivas Físicas es altamente significativa

Se observa que el coeficiente de correlación  $R = -0.583$  es negativa o indirecta y altamente significativa  $|T_c| = 3.211 > T_{0.05}$  ( $p = 0.00544 < 0.01$ ), es decir que en los niños y niñas de 3 años de la Institución Educativa. N.º 208 “María Inmaculada” de Trujillo la Valoración de los **Juegos Cooperativos para Participación y Conductas Agresivas Físicas** presentan una correlación **negativa** Altamente Significativa. Y, una Correlación negativa o indirecta indica que a medida que los puntajes de valoración de los juegos cooperativos para participación **aumentan** entonces los puntajes que valoran las conductas agresivas físicas **disminuirán**, así mismo, si la valoración de los juegos cooperativos para participación **decrecen**, entonces los puntajes de valoración de las conductas agresivas físicas de los niños y niñas tenderá a crecer o aumentar; este es el significado de esta relación negativa; entonces una aplicación de constantes juegos cooperativos para el aspecto de la participación tenderán a disminuir las conductas agresivas físicas de los niños y niñas de 3 años de la I.E. N.º 208.

Gráfico 3

Diagrama de Dispersión de la valoración de los Juegos Cooperativos para Participación y de las Conductas Agresivas Físicas de los niños y niñas de 3 años de la I.E. N.º 208 "María Inmaculada". Trujillo. 2017



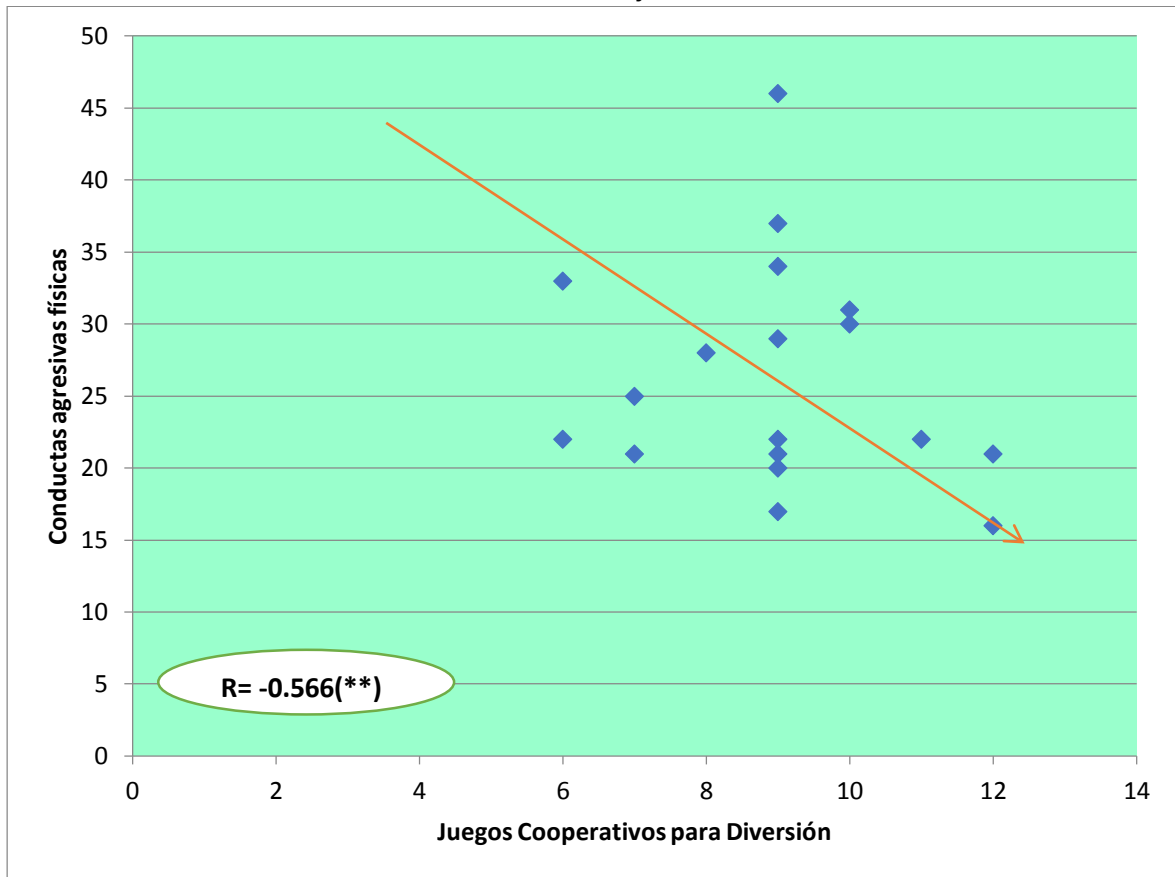
**Cuadro 05**  
**Coeficiente de Correlación de valoración de los Juegos Cooperativos para**  
**Diversión y de las Conductas Agresivas Físicas de los niños y niñas de 3 años de**  
**la I.E. N.º 208 “María Inmaculada”. Trujillo. 2017**

<b><u>Hipótesis:</u></b> $H_0 : \rho = 0$ No existe Correlación significativa $H_1 : \rho \neq 0$ Existe correlación significativa
<b><u>Coeficiente de correlación:</u></b> $R = -0.566$
<b><u>Prueba t-student</u></b> para significancia de la correlación. $ T_c  = 3.07 > T_{0.05} = 2.12$ $P = 0.0073 < 0.01$
<b><u>Decisión y Conclusión:</u></b> La correlación entre Juegos Cooperativos para Diversión y Conductas Agresivas Físicas es altamente significativa

Se observa que el coeficiente de correlación  $R = -0.566$  es negativa o indirecta y altamente significativa  $|T_c| = 3.07 > T_{0.05}$  ( $p=0.0073 < 0.01$ ), es decir que en los niños y niñas de 3 años de la Institución Educativa. N.º 208 “María Inmaculada” de Trujillo la Valoración de los **Juegos Cooperativos para Diversión y Conductas Agresivas Físicas** presentan una correlación **negativa** Altamente Significativa. Y, una Correlación negativa o indirecta indica que a medida que los puntajes de valoración de los juegos cooperativos para Diversión **aumentan** entonces los puntajes que valoran las conductas agresivas físicas **disminuirán**, así mismo, si la valoración de los juegos cooperativos para diversión **decrecen**, entontes los puntajes de valoración de las conductas agresivas físicas de los niños y niñas tenderá a crecer o aumentar; este es el significado de esta relación negativa; entonces una aplicación de constantes juegos cooperativos para el aspecto de la Diversión tenderán a disminuir las conductas agresivas físicas de los niños y niñas de 3 años de la I.E. N.º 208.

Gráfico 4

Diagrama de dispersión de la valoración de los Juegos Cooperativos para Diversión y de las Conductas Agresivas Físicas de los niños y niñas de 3 años de la I.E. N.º 208 “María Inmaculada”. Trujillo. 2017



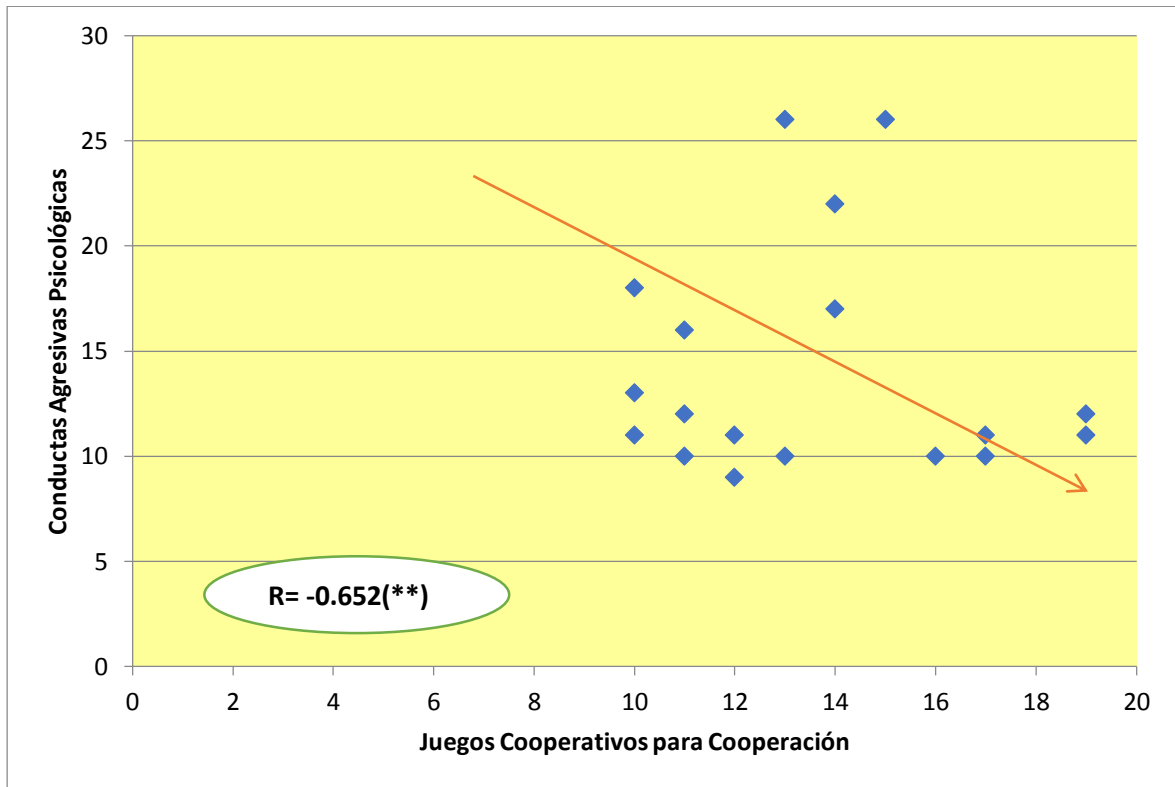
**Cuadro 06**  
**Coeficiente de Correlación de valoración de los Juegos Cooperativos para Cooperación y de las Conductas Agresivas Psicológicas de los niños y niñas de 3 años de la I.E. N.º 208 “María Inmaculada”. Trujillo. 2017**

<p><b><u>Hipótesis:</u></b></p> <p><math>H_0 : \rho = 0</math> No existe Correlación significativa</p> <p><math>H_1 : \rho \neq 0</math> Existe correlación significativa</p>
<p><b><u>Coeficiente de correlación:</u></b></p> <p style="text-align: center;"><b><math>R = -0.652</math></b></p>
<p><b><u>Prueba t-student</u></b> para significancia de la correlación.</p> <p style="text-align: center;"><b><math> T_c  = 3.848 &gt; T_{0.05} = 2.12</math></b></p> <p style="text-align: center;"><b><math>P = 0.0014 &lt; 0.01</math></b></p>
<p><b><u>Decisión y Conclusión:</u></b></p> <p>La correlación entre Juegos Cooperativos para Cooperación y Conductas Agresivas Psicológicas es altamente significativa</p>

Se observa que el coeficiente de correlación  $R = -0.652$  es negativa o indirecta y altamente significativa  $|T_c| = 3.848 > T_{0.05}$  ( $p=0.0014 < 0.01$ ), es decir que en los niños y niñas de 3 años de la Institución Educativa. N.º 208 “María Inmaculada”. Trujillo la Valoración de los **Juegos Cooperativos para Cooperación y Conductas Agresivas Psicológicas** presenta una correlación **negativa** Altamente Significativa. Y, una Correlación negativa o indirecta indica que a medida que los puntajes de valoración de los juegos cooperativos para cooperación **aumentan** entonces los puntajes que valoran las conductas agresivas psicológicas **disminuirán**, así mismo, si la valoración de los juegos cooperativos para cooperación **decrecen**, entonces los puntajes de valoración de las conductas agresivas psicológicas de los niños y niñas tenderá a crecer o aumentar; este es el significado de esta relación negativa; entonces una aplicación de constantes juegos cooperativos para el aspecto de cooperación tenderán a disminuir las conductas agresivas psicológicas de los niños y niñas de 3 años de la I.E. N.º 208.

Gráfico 5

Diagrama de Dispersión de la valoración de los Juegos Cooperativos para Cooperación y de las Conductas Agresivas Psicológicas de los niños y niñas de 3 años de la I.E. N.º 208 “María Inmaculada”. Trujillo. 2017



### Cuadro 07

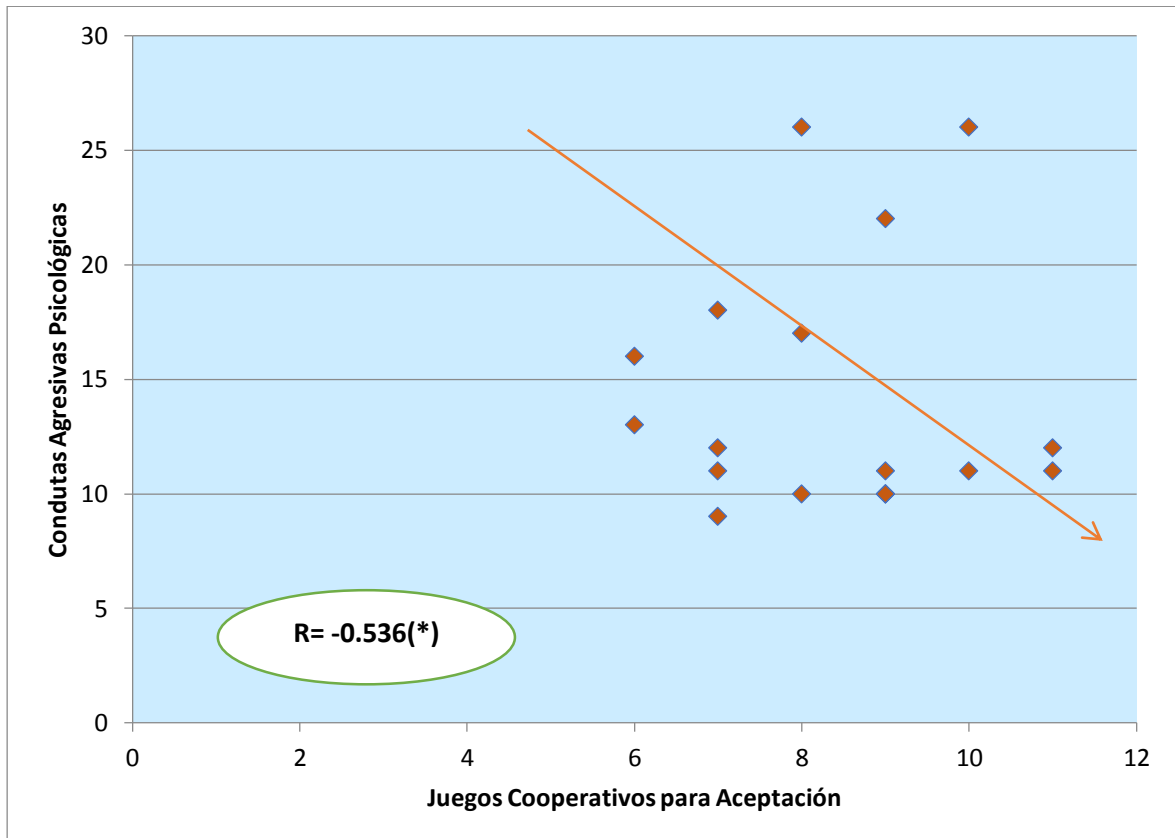
**Coeficiente de Correlación de valoración de los **Juegos Cooperativos para Aceptación y de las Conductas Agresivas Psicológicas** de los niños y niñas de 3 años de la I.E. N.º 208 “María Inmaculada”. Trujillo. 2017**

<b><u>Hipótesis:</u></b>
$H_0 : \rho = 0$ No existe Correlación significativa $H_1 : \rho \neq 0$ Existe correlación significativa
<b><u>Coeficiente de correlación:</u></b>
<b><math>R = -0.536</math></b>
<b><u>Prueba t-student</u></b> para significancia de la correlación.
<b><math> T_c  = 2.84 &gt; T_{0.05} = 2.12</math></b>
<b><math>P = 0.0118 &lt; 0.05</math></b>
<b><u>Decisión y Conclusión:</u></b>
La correlación entre Juegos Cooperativos para Aceptación y Conductas Agresivas Psicológicas es significativa

Se observa que el coeficiente de correlación  $R = -0.536$  es negativa o indirecta y significativa  $|T_c| = 2.84 > T_{0.05}$  ( $p=0.0118 < 0.05$ ), es decir que en los niños y niñas de 3 años de la Institución Educativa. N.º 208 “María Inmaculada” de Trujillo la Valoración de los **Juegos Cooperativos para Aceptación y Conductas Agresivas Psicológicas** presentan una correlación **negativa** Significativa. Y, una Correlación negativa o indirecta indica que a medida que los puntajes de valoración de los juegos cooperativos para aceptación **aumentan** entonces los puntajes que valoran las conductas agresivas psicológicas **disminuirán**, así mismo, si la valoración de los juegos cooperativos para aceptación **decrecen**, entonces los puntajes de valoración de las conductas agresivas psicológicas de los niños y niñas tenderá a crecer o aumentar; este es el significado de esta relación negativa; entonces una aplicación de constantes juegos cooperativos para el aspecto de aceptación tenderán a disminuir las conductas agresivas psicológicas de los niños y niñas de 3 años de la I.E. N.º 208.

Gráfico 6

Diagrama de dispersión de la valoración de los Juegos Cooperativos para Aceptación y de las Conductas Agresivas Psicológicas de los niños y niñas de 3 años de la I.E. N.º 208 “María Inmaculada”. Trujillo. 2017





Cuadro 08

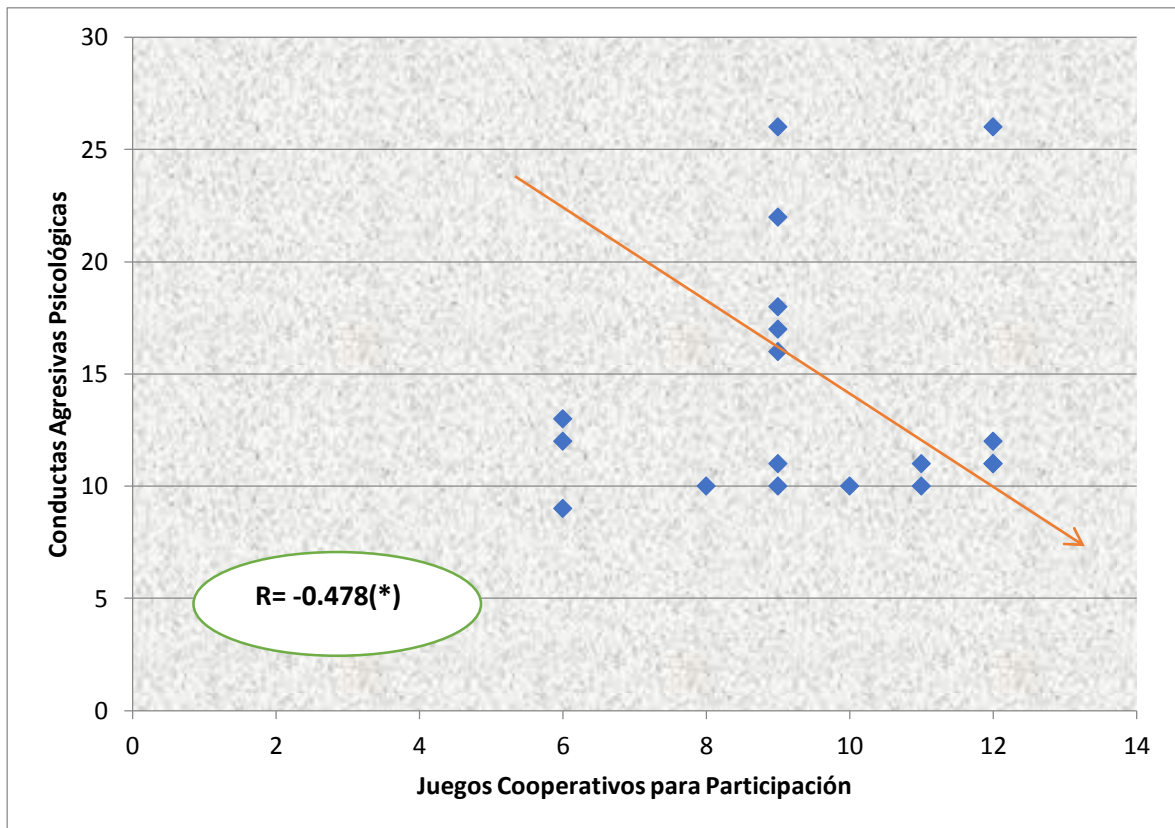
Coeficiente de Correlación de valoración de los **Juegos Cooperativos para Participación y de las Conductas Agresivas Psicológicas** de los niños y niñas de 3 años de la I.E. N.º 208 “María Inmaculada”. Trujillo. 2017

<b><u>Hipótesis:</u></b>
$H_0 : \rho = 0$ No existe Correlación significativa $H_1 : \rho \neq 0$ Existe correlación significativa
<b><u>Coeficiente de correlación:</u></b>
<b><math>R = -0.478</math></b>
<b><u>Prueba t-student</u></b> para significancia de la correlación.
<b><math> T_c  = 2.43 &gt; T_{0.05} = 2.12</math></b>
<b><math>P = 0.0270 &lt; 0.05</math></b>
<b><u>Decisión y Conclusión:</u></b>
La correlación entre Juegos Cooperativos para Participación y Conductas Agresivas Psicológicas es significativa

Se observa que el coeficiente de correlación  $R = -0.478$  es negativa o indirecta y significativa  $|T_c| = 2.43 > T_{0.05}$  ( $p=0.0270 < 0.05$ ), es decir que en los niños y niñas de 3 años de la Institución Educativa. N° 208 “María Inmaculada” de Trujillo la Valoración de los **Juegos Cooperativos para Participación y Conductas Agresivas psicológicas** presentan una correlación **negativa** Significativa. Y, una Correlación negativa o indirecta indica que a medida que los puntajes de valoración de los juegos cooperativos para participación **aumentan** entonces los puntajes que valoran las conductas agresivas psicológicas **disminuirán**, así mismo, si la valoración de los juegos cooperativos para participación **decrecen**, entonces los puntajes de valoración de las conductas agresivas psicológicas de los niños y niñas tenderá a crecer o aumentar; este es el significado de esta relación negativa; entonces una aplicación de constantes juegos cooperativos para el aspecto de la participación tenderán a disminuir las conductas agresivas psicológicas de los niños y niñas de 3 años de la I.E. N.º 208.

Gráfico 7

Diagrama de Dispersión de la valoración de los Juegos Cooperativos para Participación y de las Conductas Agresivas Psicológicas de los niños y niñas de 3 años de la I.E. N.º 208 “María Inmaculada”. Trujillo. 2017



Cuadro 09

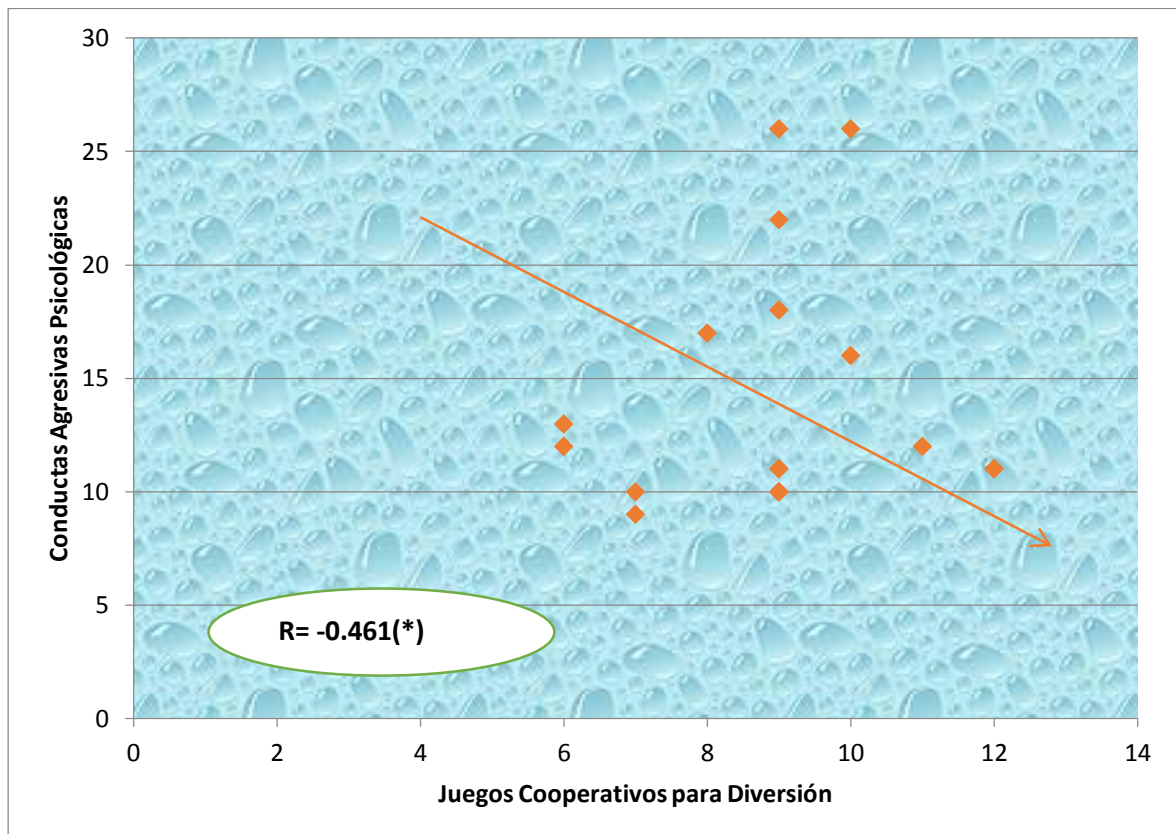
Coeficiente de Correlación de valoración de los **Juegos Cooperativos para Diversión y de las Conductas Agresivas Psicológicas** de los niños y niñas de 3 años de la I.E. N.º 208 “María Inmaculada”. Trujillo. 2017

<b><u>Hipótesis:</u></b>
$H_0 : \rho = 0$ No existe Correlación significativa $H_1 : \rho \neq 0$ Existe correlación significativa
<b><u>Coeficiente de correlación:</u></b>
<b><math>R = -0.461</math></b>
<b><u>Prueba t-student</u></b> para significancia de la correlación.
<b><math> T_c  = 2.326 &gt; T_{0.05} = 2.12</math></b>
<b><math>P = 0.033 &lt; 0.05</math></b>
<b><u>Decisión y Conclusión:</u></b>
La correlación entre Juegos Cooperativos para Diversión y Conductas Agresivas Psicológicas es altamente significativa

Se observa que el coeficiente de correlación  $R = -0.461$  es negativa o indirecta y significativa  $|T_c| = 2.326 > T_{0.05}$  ( $p = 0.033 < 0.05$ ), es decir que en los niños y niñas de 3 años de la Institución Educativa. N.º 208 “María Inmaculada” de Trujillo la Valoración de los **Juegos Cooperativos para Diversión y Conductas Agresivas Psicológicas** presentan una correlación **negativa** Significativa. Y, una Correlación negativa o indirecta indica que a medida que los puntajes de valoración de los juegos cooperativos para Diversión **aumentan** entonces los puntajes que valoran las conductas agresivas psicológicas **disminuirán**, así mismo, si la valoración de los juegos cooperativos para diversión **decrecen**, entonces los puntajes de valoración de las conductas agresivas psicológicas de los niños y niñas tenderá a crecer o aumentar; este es el significado de esta relación negativa; entonces una aplicación de constantes juegos cooperativos para el aspecto de la Diversión tenderán a disminuir las conductas agresivas psicológicas de los niños y niñas de 3 años de la I.E. N.º 208.

Gráfico 8

Diagrama de Dispersión de la valoración de los Juegos Cooperativos para Diversión y de las Conductas Agresivas Psicológicas de los niños y niñas de 3 años de la I.E. N.º 208 “María Inmaculada”. Trujillo. 2017



Cuadro 10

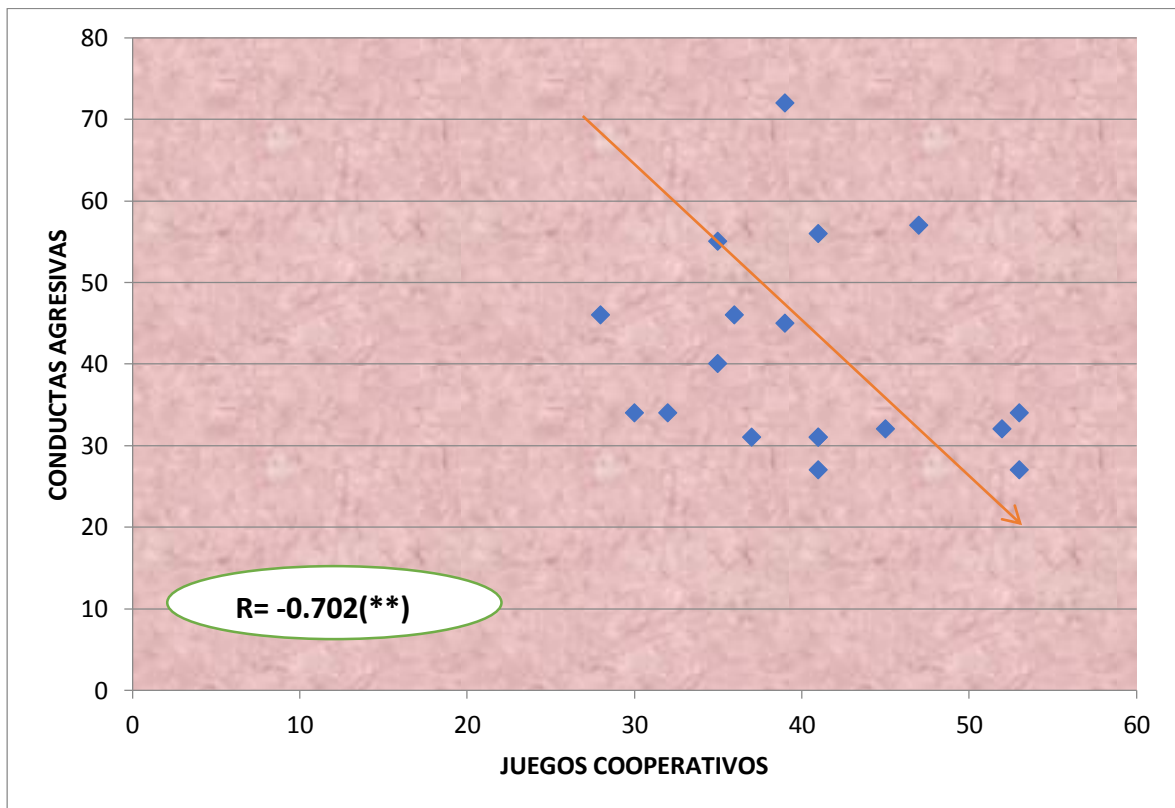
Coeficiente de Correlación de valoración de los **Juegos Cooperativos y de las Conductas Agresivas** de los niños y niñas de 3 años de la I.E. N.º 208 “María Inmaculada”. Trujillo. 2017

<b><u>Hipótesis:</u></b>
$H_0 : \rho = 0$ No existe Correlación significativa $H_1 : \rho \neq 0$ Existe correlación significativa
<b><u>Coeficiente de correlación:</u></b>
<b><math>R = -0.702</math></b>
<b><u>Prueba t-student</u></b> para significancia de la correlación.
<b><math> T_c  = 4.40 &gt; T_{0.05} = 2.12</math></b>
<b><math>P = 0.00044 &lt; 0.01</math></b>
<b><u>Decisión y Conclusión:</u></b>
La correlación entre Juegos Cooperativos y Conductas Agresivas es altamente significativa

Se observa que el coeficiente de correlación  $R = -0.702$  es negativa o indirecta y altamente significativa  $|T_c| = 4.40 > T_{0.05}$  ( $p = 0.00044 < 0.01$ ), es decir que en los niños y niñas de 3 años de la Institución Educativa. N.º 208 “María Inmaculada” de Trujillo la Valoración de los **Juegos Cooperativos y Conductas Agresivas Psicológicas** presentan una correlación **negativa** Altamente Significativa. Y, una Correlación negativa o indirecta indica que a medida que los puntajes de valoración de los juegos cooperativos **aumentan** entonces los puntajes que valoran las conductas agresivas **disminuirán**, así mismo, si la valoración de los juegos cooperativos **decrecen**, entonces los puntajes de valoración de las conductas agresivas de los niños y niñas tenderá a crecer o aumentar; este es el significado de esta relación negativa; entonces una aplicación de constantes juegos cooperativos tenderán a disminuir las conductas agresivas de los niños y niñas de 3 años de la I.E. N.º 208.

**Gráfico 9**

**Diagrama de dispersión de la valoración de los Juegos Cooperativos y de las Conductas Agresivas de los niños y niñas de 3 años de la I.E. N.º 208 “María Inmaculada”. Trujillo. 2017**



## **DISCUSIÓN DE RESULTADOS**

## DISCUSIÓN

En base a los resultados obtenidos podemos decir que en la contrastación o prueba de hipótesis se verificó la hipótesis de investigación, presenta una correlación negativa significativa entre los juegos cooperativos que practican los niños y niñas de 3 años de la Institución Educativa N.º 208 “María Inmaculada” Trujillo y su influencia en las conductas agresivas de dichos niños y para todos los casos se encontró una correlación negativa o indirecta es decir que mientras más crece o aumenta la valoración de los juegos cooperativos como indicando que el niño o niña más los practica, entonces las puntuaciones de las conductas agresivas tienden a disminuir.

Los juegos cooperativos están relacionados con enseñar a vivir en un ambiente de armonía, colaboración y cooperación; entonces creemos que debemos cortar toda actividad que permita en los niños el aprendizaje de conductas agresivas y aquí estamos de acuerdo con Otoy, M. y Roncal, M. (1997), que en su estudio “Programas televisivos que influyen en la conducta agresiva de los niños de 5 años del CEI UPAO de la ciudad de Trujillo”, llegan a una conclusión de que los niños imitan las actitudes agresivas de los programas que ven; por lo tanto esto debe indicarse a los padres de familia que son muy permisibles a dejar a los niños que vean televisión muchas horas del día,

En nuestro estudio se encontró una correlación negativa significativa  $R = -0.580$ , entre Valoración de los **Juegos Cooperativos para Cooperación** y **Conductas Agresivas Físicas**; es decir que cuando más se valora la práctica de Cooperación entre los niños entonces la tendencia de las conductas agresivas físicas disminuyen, así mismo si la valoración de la cooperación tiende a disminuir, por consecuencia el niño puede expresar más tendencia a conductas agresivas físicas. Aquí debemos mencionar lo que dice Papalia (1978), cuando afirma que “ Es importante que el ser humano no sea agresivo, por lo cual le permitirá tener actitudes y comportamientos dotados de capacidades necesarias para desarrollar plenamente su relación con los demás y así ser aceptados y mantener una relación armoniosa con sus congéneres, familia, comunidad y sociedad.”, creemos que nuestro estudio está demostrando, lo importante que es que los niños participen en actividades cooperativas y este les permitirá que sepan convivir con los demás.



También se encontró una correlación negativa o inversa altamente significativa entre Juegos Cooperativos para Aceptación y Conductas Agresivas Físicas,  $R = -0.602$ , en los niños y niñas de 3 años de la Institución Educativa, N.º 208 “María Inmaculada” de Trujillo, y esto también indica que el manejo de La Aceptación en forma asertiva permite disminuir las conductas agresivas físicas en los niños. Así mismo se obtuvo una correlación  $R = -0.583$  que resultó negativa o inversa y altamente significativa, entre Juegos Cooperativos para Participación y Conductas Agresivas Físicas; y esto indica también el aspecto de la Participación positiva y pro-asertiva permite que el niño y niña de 3 años de la Institución Educativa N.º 208 “María Inmaculada” de Trujillo tienda a disminuir, si es que la tiene, su conducta agresiva física. Hoy en día se observan un sin número de conductas tanto positivas como negativas, que expresan los niños, no solo en casa, sino también en aula y en otros lugares donde se encuentren, generando conflictos con las personas que le rodean, padres, familiares, profesores y compañeros; que muchas veces al intentar corregirlas se refuerza dichas conductas. Es importante que los padres prioricen la formación de sus hijos, antes que las obligaciones laborales u otro compromiso que tengan.

De la misma manera se encontró una correlación negativa altamente significativa entre Juegos Cooperativos para Diversión y Conductas Agresivas Físicas,  $R = -0.566$ , esto también indica que a medida que los puntajes de valoración de los juegos cooperativos para Diversión **aumentan** entonces los puntajes que valoran las conductas agresivas físicas **disminuirán**, en los niños y niñas de 3 años de la Institución Educativa N.º 208 “María Inmaculada” de Trujillo; entonces una aplicación de constantes juegos cooperativos para el aspecto de la Diversión tenderá a disminuir las conductas agresivas físicas de los niños y niñas estudiados en la presente investigación. Aquí debemos prestar atención que parte importante de la vida de los niños es el tener tiempo de divertirse, pero los padres tienen que comprender el significado de diversión para sus hijos, y algunos creen que el niño se divierte si lo dejan ver televisión todo el día de fin de semana, no es así, debemos divertir a los niños con actividades más positivas y educativas, por ejemplo, paseos para un aprendizaje vivencial de las cosas.

Se observa que el coeficiente de correlación  $R = -0.652$  es negativa o indirecta y altamente significativa ( $p < 0.01$ ), entre la Valoración de los **Juegos Cooperativos**

**para Cooperación y Conductas Agresivas Psicológicas** en los niños y niñas de 3 años de la Institución Educativa N.º 208 “María Inmaculada” de Trujillo lo que indica que a medida que los puntajes de valoración de los juegos cooperativos para cooperación **aumentan** entonces los puntajes que valoran las conductas agresivas psicológicas de los niños **disminuirán**. Para esto es necesario también desarrollar lo que hizo Zapata, N. (2005), cuando verificó que un programa de autoestima reduce el comportamiento agresivo en los tutelados del hogar de la niña Trujillo (UPAO); y que este taller bajó significativamente el comportamiento agresivo de los niños.

Así mismo se obtuvo una correlación negativa significativa  $R = -0.536$ . ( $p < 0.05$ ), entre la Valoración de los **Juegos Cooperativos para Aceptación** y las **Conductas Agresivas Psicológicas** en los niños y niñas de 3 años de la Institución Educativa. N.º 208 “María Inmaculada” de Trujillo. Una correlación **negativa** indica que a medida que los puntajes de valoración de los juegos cooperativos para aceptación **aumentan** entonces los puntajes que valoran las conductas agresivas psicológicas **disminuyen**; esto es el significado de esta relación negativa. Aquí debemos de estar de acuerdo con Cabrera, L. , Medina, K. y Pérez, K. (2010) que en su tesis “Programa de juegos infantiles para disminuir la agresividad en los niños de 4 años de la I.E N 1582 “Mis angelitos”, del distrito de Víctor Larco Herrera de la provincia de Trujillo, año 2009” (UNT), concluyó que después de aplicar el programa logró disminuir significativamente la agresividad en los niños, Y, que el juego es el mejor medio para socializar al niño y dinamizar sus procesos de desarrollo.

Se determinó también una correlación negativa significativa  $R = -0.478$  es negativa o indirecta y significativa  $|T_c| = 2.43 > T_{0.05}$  ( $p = 0.0270 < 0.05$ ), entre la Valoración de los **Juegos Cooperativos para Participación** y **Conductas Agresivas psicológicas, y de la misma manera** presentan una correlación **negativa** Significativa. Y, una Correlación negativa o indirecta indica que a medida que los puntajes de valoración de los juegos cooperativos para participación **aumentan** entonces los puntajes que valoran las conductas agresivas psicológicas **disminuirán**, así mismo, si la valoración de los juegos cooperativos para participación decrece, entonces los puntajes de valoración de las conductas agresivas psicológicas de los niños y niñas tenderán a crecer o aumentar. Aquí no podemos dejar de mencionar a Moran, E. y Quito, E. (2007), que en su trabajo titulado “Taller de juegos cooperativos en el desarrollo de la formación de normas

de convivencia en los niños de 5 años en la I.E. Mi pequeño mundo del sector Buenos Aires Sur del distrito del Víctor Larco" (UPAO), llegó a la conclusión que este taller favoreció significativamente la formación de normas, en los estudiantes participantes del estudio.

Se observa que el coeficiente de correlación  $R = -0.461$  es negativa o indirecta y significativa ( $p < 0.05$ ), es decir que en los niños y niñas de 3 años de la Institución Educativa N.º 208 "María Inmaculada" de Trujillo la Valoración de los **Juegos Cooperativos para Diversión y Conductas Agresivas Psicológicas**, y de la misma manera indica que a medida que los puntajes de valoración de los juegos cooperativos para Diversión **aumentan** entonces los puntajes que valoran las conductas agresivas psicológicas **disminuirán**, así mismo, si la valoración de los juegos cooperativos para diversión **decrecen**, entontes los puntajes de valoración de las conductas agresivas psicológicas de los niños y niñas tenderá a crecer o aumentar. Aquí coincidimos con Cabrera, L., Medina, K. y Pérez, K. (2010) que en su tesis titulada "Programa de juegos infantiles para disminuir la agresividad en los niños de 4 años de la I.E. N.º 1582 "Mis angelitos", del distrito de Víctor Larco Herrera de la provincia de Trujillo, año 2009" (UNT), llegó a la conclusión de que después que aplicó el programa de juegos infantiles se logró disminuir significativamente la agresividad en los niños, y, que el juego es el mejor medio para socializar al niño y dinamizar sus procesos de desarrollo.

Se observa que la Valoración de los **Juegos Cooperativos y Conductas Agresivas Psicológicas** presentan una correlación **negativa** Altamente Significativa  $R = -0.702$  ( $p < 0.01$ ), lo que indica que a medida que los puntajes de valoración de los juegos cooperativos **aumentan** entonces los puntajes que valoran las conductas agresivas **disminuirán**, así mismo, si la valoración de los juegos cooperativos **decrecen**, entontes los puntajes de valoración de las conductas agresivas de los niños y niñas tenderá a crecer o aumentar. Estamos de acuerdo con Otoyá, M. y Roncal, M. (1997) que en su trabajo titulado "Programas televisivos que influyen en la conducta agresiva de los niños de 5 años del C.E.I. UPAO de la ciudad de Trujillo", los niños se dedican mayor tiempo a la televisión que las niñas, siendo ellos los que presentan mayor agresividad. No se puede negar que la televisión, mal usada, es un vehículo importante en los niños para que se desenvuelvan en forma violenta o agresiva en las aulas de clase.

## CONCLUSIONES

Vistos los resultados en los cuadros y gráficos presentados presentamos las siguientes conclusiones:

- La correlación entre la Valoración de los **Juegos Cooperativos para Cooperación y Conductas Agresivas Físicas** de los niños y niñas de 3 años de la Institución Educativa N° 208 “María Inmaculada” de Trujillo, presenta una correlación **negativa** Altamente Significativa  $R=-0.58$ , ( $P< 0.01$ ); esto indica a medida que los puntajes de valoración de los juegos cooperativos para cooperación **aumentan** entonces los puntajes que valoran las conductas agresivas físicas **disminuirán**.
- La correlación entre la Valoración de los **Juegos Cooperativos para Aceptación y Conductas Agresivas Físicas** de los niños y niñas de 3 años de la Institución Educativa N° 208 “María Inmaculada” de Trujillo, presenta una correlación **negativa** Altamente Significativa  $R=-0.602$ , ( $P< 0.01$ ); esto indica a medida que los puntajes de valoración de los juegos cooperativos para aceptación **aumentan** entonces los puntajes que valoran las conductas agresivas físicas **disminuirán**.
- La correlación entre la Valoración de los **Juegos Cooperativos para Participación y Conductas Agresivas Físicas** de los niños y niñas de 3 años de la Institución Educativa N° 208 “María Inmaculada”. Trujillo, presenta una correlación **negativa** Altamente Significativa  $R=-0.583$ , ( $P< 0.01$ ); esto indica a medida que los puntajes de valoración de los juegos cooperativos para participación **aumentan** entonces los puntajes que valoran las conductas agresivas físicas **disminuirán**.
- La correlación entre la Valoración de los **Juegos Cooperativos para Diversión y Conductas Agresivas Físicas** de los niños y niñas de 3 años de la Institución Educativa N° 208 “María Inmaculada”. Trujillo, presenta una correlación **negativa** Altamente Significativa  $R=-0.566$ , ( $P< 0.01$ ); esto indica a medida que los puntajes de valoración de los juegos cooperativos para diversión **aumentan** entonces los puntajes que valoran las conductas agresivas físicas **disminuirán**.
- La correlación entre la Valoración de los **Juegos Cooperativos para Cooperación y Conductas Agresivas Psicológicas** de los niños y niñas de 3 años de la Institución Educativa N° 208 “María Inmaculada” de Trujillo, presenta una correlación **negativa** Altamente Significativa  $R=-0.652$ , ( $P< 0.01$ ); esto indica a medida que los puntajes de valoración de los juegos cooperativos para cooperación **aumentan** entonces los puntajes que valoran las conductas agresivas psicológicas **disminuirán**.

- La correlación entre la Valoración de los **Juegos Cooperativos para Aceptación y Conductas Agresivas Psicológicas** de los niños y niñas de 3 años de la Institución Educativa N° 208 “María Inmaculada” de Trujillo, presenta una correlación **negativa** Altamente Significativa  $R=-0.536$ , ( $P < 0.01$ ); esto indica a medida que los puntajes de valoración de los juegos cooperativos para aceptación **aumentan** entonces los puntajes que valoran las conductas agresivas Psicológicas **disminuirán**.
- La correlación entre la Valoración de los **Juegos Cooperativos para Participación y Conductas Agresivas Psicológicas** de los niños y niñas de 3 años de la Institución Educativa N° 208 “María Inmaculada” de Trujillo, presenta una correlación **negativa** Altamente Significativa  $R=-0.478$ , ( $P < 0.01$ ); esto indica a medida que los puntajes de valoración de los juegos cooperativos para Participación **aumentan** entonces los puntajes que valoran las conductas agresivas Psicológicas **disminuirán**.
- La correlación entre la Valoración de los **Juegos Cooperativos para Diversión y Conductas Agresivas Psicológicas** de los niños y niñas de 3 años de la Institución Educativa N° 208 “María Inmaculada” de Trujillo, presenta una correlación **negativa** Altamente Significativa  $R=-0.461$ , ( $P < 0.01$ ); esto indica a medida que los puntajes de valoración de los juegos cooperativos para diversión **aumentan** entonces los puntajes que valoran las conductas agresivas psicológicas **disminuirán**.
- La correlación entre la Valoración de los **Juegos Cooperativos y Conductas Agresivas** de los niños y niñas de 3 años de la Institución Educativa N° 208 “María Inmaculada” de Trujillo, presenta una correlación **negativa** Altamente Significativa  $R=-0.702$ , ( $P < 0.01$ ); esto indica a medida que los puntajes de valoración de los juegos cooperativos **aumentan** entonces los puntajes que valoran las conductas agresivas **disminuirán**.
- Después de la aplicación de la escala valorativa para juegos cooperativos hemos podido rescatar que dentro de las actividades que realizan las docentes dentro del aula con sus niños son: para Cooperación, actividades para compartir
- Queda verificada nuestra hipótesis de investigación existe una correlación altamente significativa entre juegos cooperativos y conductas agresivas de los niños y niñas de 3 años de la Institución Educativa N.º 208 “María Inmaculada” de Trujillo.
- Después de aplicar la escala valorativa para Juegos cooperativos, y en base a los resultados obtenidos se pudo rescatar que las actividades que desarrollan las

docentes dentro del aula son: actividades de compartir en diferentes momentos pedagógicos, celebrar el logro de su compañero, uso de palabras mágicas como: gracias y por favor, mantener el aula ordenada y en grupo apoyándose, guardar el material usado en un tiempo determinado, así como compartiendo emociones después de terminar alguna actividad.

- Los niños y niñas de la I.E 208 “María Inmaculada”, según los resultados obtenidos de la aplicación de la escala valorativa de conductas agresivas, presentan un nivel alto de agresividad en sus distintas dimensiones, tanto en Físicas, manifestadas con actitudes como patear, manotear, jalar los cabellos, morder, y en su manifestación psicológica manifiesta con comportamientos como insultar, decir palabras soeces y gritar.

- **RECOMENDACIONES**

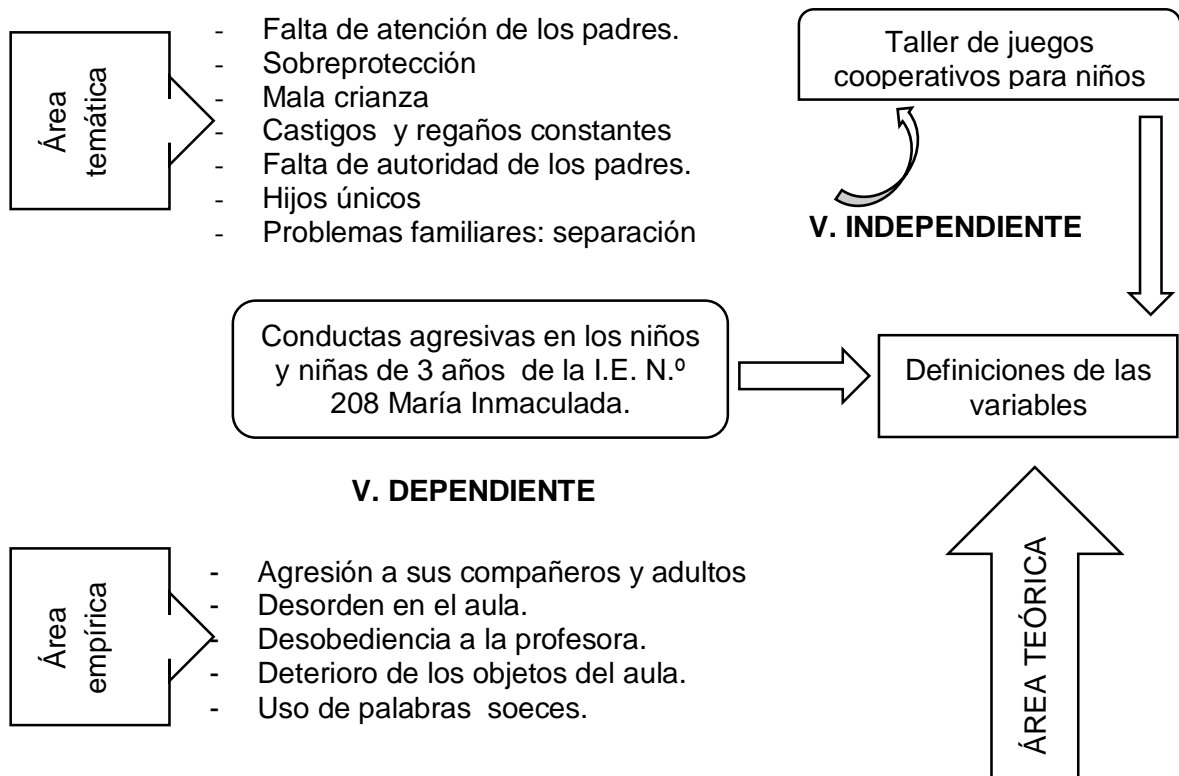
Los resultados nos permiten hacer las siguientes recomendaciones:

- Proponer a la Dirección de la Institución Educativa que se ejecuten programas relacionados a la participación grupal para mejorar la convivencia entre los estudiantes.
- La Dirección de la Institución debe asignar directivas que les permita a los docentes desarrollar frecuentemente en sus aulas trabajos cooperativos para mejorar la armonía entre los niños y niñas de la institución educativa.
- Impulsar talleres especiales a los padres de familia para que puedan educar a sus hijos en un ambiente familiar, en donde se ventile siempre la ayuda mutua de todo el núcleo de la familia.

## **ANEXOS**



# Matriz de consistencia



Relación entre los juegos cooperativos y la disminución de las conductas agresivas en los niños y niñas de 3 años de la I.E. N.º 208 María Inmaculada – Trujillo en el año 2017.

## OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES

HIPÓTESIS	VARIABLE	INDICADORES	SUB - INDICADORES	INSTRUMENTO
Si ejecutamos un taller de juegos cooperativos entonces se disminuirá significativamente las conductas agresivas de los niños y niñas de 4 años del aula rosada de la I.E. N.º 209 "Santa Ana"	Conductas agresivas	Conducta agresiva física	Patear: acto por el cual el niño usando sus miembros inferiores hace daño a sus compañeros	Test
			Arañar: acto por el cual el niño hiere superficialmente la piel de alguien con las uñas o con un objeto punzante.	
			Empujar: El niño hace fuerza contra una persona para moverlo de un sitio donde se encuentre.	
			Jalón de pelos: acto por el cual se toma de los pelos a su víctima y los estira causándole dolor.	
			Tirar las cosas: lanzar un objeto a través del aire con fuerza en una dirección, especialmente mediante un rápido movimiento del brazo.	
		Conducta agresiva verbal o psicológica	Insultar: Los niños dicen palabras ofensivas a sus otros compañeros.	
			Gritar: Los niños alzan la voz	
			Miradas: El niño utiliza miradas de amenaza o expresivas de cólera por algún disgusto.	
			Palabras soeces: utilizan un vocabulario grosero.	

# FICHA DE VALIDACIÓN DE EXPERTOS

TÍTULO: RELACIÓN ENTRE LOS JUEGOS COOPERATIVOS Y LA DISMINUCIÓN DE LAS CONDUCTAS AGRESIVAS EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 3 AÑOS DE LA I.E. N° 208

MARÍA INMACULADA - TRUJILLO EN EL AÑO 2017

OBJETIVO: Determinar el tipo de relación entre los juegos cooperativos y las conductas agresivas en los niños y niñas de 3 años de la I.E. N° 208 "María Inmaculada" de la ciudad de Trujillo en el año 2017.

CARACTERÍSTICAS DE LA MUESTRA: está constituida por 19 niños del aula blanca de la I.E. N° 208 María Inmaculada, según nómina de matrícula.

NOMBRES Y APELLIDOS DEL EXPERTO: LUIS ALBERTO CABRERA VERA FIRMA: [Firma]

GRADO ACADÉMICO DEL EXPERTO: MAESTRO FECHA DE REVISIÓN: 24/11/2017

VARIABLE DEPENDIENTE	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES	REDACCIÓN CLARA Y PRECISA		TIENE COHERENCIA CON LOS INDICADORES		TIENE COHERENCIA CON LAS DIMENSIONES		TIENE COHERENCIA CON LAS VARIABLES		OBSERVACIONES
				SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
CONDUCTAS AGRESIVAS Es la conducta violenta y destruiva que con todo	La variable de conductas agresivas consta de dos dimensiones: Físicas y psicológicas; ellas constan de 13 y 8	FÍSICAS	✓ Suele patear a sus compañeros	✓				✓		✓		
			✓ Patea a la maestra cuando le llama la atención.	✓				✓		✓		
			✓ Muerde a sus compañeros.	✓				✓		✓		
			✓ Araña a sus compañeros como	✓				✓		✓		





# FICHA DE VALIDACIÓN DE EXPERTOS

TÍTULO: RELACIÓN ENTRE LOS JUEGOS COOPERATIVOS Y LA DISMINUCIÓN DE LAS CONDUCTAS AGRESIVAS EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 3 AÑOS DE LA I.E 208 MARÍA INMACULADA - TRUJILLO EN EL AÑO 2017

OBJETIVO: Determinar el tipo de relación entre los juegos cooperativos y las conductas agresivas en los niños y niñas de 3 años de la I.E N° 208 "María Inmaculada" de la ciudad de Trujillo en el año 2017.

CARACTERÍSTICAS DE LA MUESTRA: está constituida por 19 niños del aula blanca de la I.E. N° 208 María Inmaculada, según nómina de matrícula.

NOMBRES Y APELLIDOS DEL EXPERTO: Walter Rebagaza Jorguez FIRMA: [Firma]

GRADO ACADÉMICO DEL EXPERTO: Maestro FECHA DE REVISIÓN: 14/08/2017

VARIABLE DEPENDIENTE	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES	REDACCIÓN CLARA Y PRECISA		TIENE COHERENCIA CON LOS INDICADORES		TIENE COHERENCIA CON LAS DIMENSIONES		TIENE COHERENCIA CON LAS VARIABLES		OBSERVACIONES
				SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
CONDUCTAS AGRESIVAS Es la conducta violenta y destruictiva que con todo	La variable de conductas agresivas consta de dos dimensiones: Físicas y psicológicas; ellas constan de 13 y 8	FÍSICAS	✓ Suele patear a sus compañeros.	✓								
			✓ Patea a la maestra cuando le llama la atención.	✓								
			✓ Muerde a sus compañeros.	✓								
			✓ Araña a sus compañeros como	✓								

propósito se dirige contra otras personas o contra el ambiente.	indicadores cada una.										
Carmichael (1964)	mecanismo de defensa										
	✓ Empuja a sus compañeros.	✓						✓			✓
	✓ Destruye objetos ajenos.	✓						✓			✓
	✓ Agrede con un objeto (como lapiz o colores u otros) a sus compañeros.	✓						✓			✓
	✓ Pelizca cuando se siente agredido.	✓						✓			✓
	✓ Se tira al suelo sin motivo alguno.	✓						✓			✓
	✓ Se golpea contra la pared para llamar la atención.	✓						✓			✓
	✓ Manotea a sus compañeros.	✓						✓			✓
	✓ Jala los cabellos a su compañero cuando pelea.	✓						✓			✓
	✓ Tira los objetos del aula cuando se enoja.	✓						✓			✓
PSICOLÓGICAS											
	✓ Insulta a sus compañeros.	✓						✓			✓
	✓ Amenaza a sus compañeros.	✓						✓			✓
	✓ Coloca sobrenombre a sus compañeros.	✓						✓			✓
	✓ Grita en el aula durante las clases.	✓						✓			✓
	✓ Grita cuando quiere expresarse.	✓						✓			✓





### FICHA DE VALIDACIÓN DE EXPERTOS

TÍTULO: RELACIÓN ENTRE LOS JUEGOS COOPERATIVOS Y LA DISMINUCIÓN DE LAS CONDUCTAS AGRESIVAS EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 3 AÑOS DE LA IE 208

MARIA INMACULADA - TRUJILLO EN EL AÑO 2017

OBJETIVO: Determinar el tipo de relación entre los juegos cooperativos y las conductas agresivas en los niños y niñas de 3 años de la IE N° 208 "María Inmaculada" de la ciudad de Trujillo en el año 2017.

CARACTERÍSTICAS DE LA MUESTRA: está constituida por 19 niños del aula blanca de la I.E. N° 208 María Inmaculada, según nómina de matrícula.

NOMBRES Y APELLIDOS DEL EXPERTO: Marionela Chelex Alfaro FIRMA: [Firma]

GRADO ACADÉMICO DEL EXPERTO: Maestra en Educación FECHA DE REVISIÓN: 14 Agosto 2017

VARIABLE DEPENDIENTE	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES	REDACCIÓN CLARA Y PRECISA		TIENE COHERENCIA CON LOS INDICADORES		TIENE COHERENCIA CON LAS DIMENSIONES		TIENE COHERENCIA CON LAS VARIABLES		OBSERVACIONES
				SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
CONDUCTAS AGRESIVAS Es la conducta violenta y destruictiva que con todo	La variable de conductas agresivas consta de dos dimensiones: Físicas y psicológicas; ellas constan de 13 y 8	FÍSICAS	✓ Suele patear a sus compañeros.									
			✓ Patea a la maestra cuando le llama la atención.									
			✓ Muerde a sus compañeros.									
			✓ Araña a sus compañeros como									

propósito se dirige contra otras personas o contra el ambiente.	indicadores cada una.	mecanismo de defensa.	✓	Empuja a sus compañeros.	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
---	-----------------------	-----------------------	---	--------------------------	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---



## **ESCALA VALORATIVA**

### **“Conductas agresivas físicas y psicológicas”**

#### **A. DATOS GENERALES**

1. APELLIDOS Y NOMBRES DEL ESTUDIANTE:
2. I.E:
3. FECHA:
4. DIRECTORA:
5. EDAD:
6. DOCENTE DE AULA:

#### **B. OBJETIVOS.**

Identificar el nivel de las conductas agresivas físicas y psicológicas en los niños y niñas de 4 años del aula rosada de la I.E N.º 209 “Santa Ana” de la ciudad de Trujillo en el año 2017, a través de un pre test<sup>7</sup>

#### **C. INSTRUCCIÓN:**

Lea cuidadosamente cada uno de los siguientes planteamientos y responda marcando con una “X” la respuesta que considere más viable según su opinión. Recuerde ser objetivo al responder:

SIEMPRE: 3

CASI SIEMPRE: 2

A VECES: 1

NUNCA: 0

Instrucciones: lea cuidadosamente cada uno de los siguientes planteamientos y respóndalos marcando con una "X" la respuesta que considere más viable según su opinión. Recuerde ser objetivo al responder.

INDICADORES	ITEMS	Siempre	Casi siempre	A veces	Nunca
CONDUCTAS AGRESIVAS FÍSICAS	1 Suele patear a sus compañeros.				
	2 Patea a la maestra cuando le llama la atención.				
	3 Muerde a sus compañeros.				
	4 Araña a sus compañeros como mecanismo de defensa.				
	5 Empuja a sus compañeros.				
	6 Destruye objetos ajenos.				
	7 Agrede con un objeto (como lapiz o colores u otros) a sus compañeros.				
	8 Pellizca cuando se siente agredido.				
	9 Se tira al suelo sin motivo alguno.				
	10 Se golpea contra la pared para llamar la atención.				
	11 Manotea a sus compañeros.				

	12	Jala los cabellos a su compañero cuando pelea.				
<b>CONDUCTAS</b>  <b>AGRESIVAS VERBALES</b>	13	El niño Insulta a sus compañeros.				
	14	Amenaza a sus compañeros.				
	15	Coloca sobrenombre a sus compañeros.				
	16	Grita en el aula durante las clases.				
	17	Grita cuando quiere expresarse.				
	18	Realiza miradas amenazantes cuando la maestra le corrige.				
	19	Usa palabras soeces con sus compañeros.				
	20	Imita el comportamiento de la maestra cuando le llama la atención.				

**Fuente:** Construcción propia

## ESTRUCTURA Y VALORACIÓN DE LA ENCUESTA

INDICADORES	N.º DE ITEMS	VALORACION MAXIMA POR ITEMS	VALORACIÓN MÁXIMA
CONDUCTAS AGRESIVAS FÍSICAS	12	3	36
CONDUCTAS AGRESIVAS VERBALES	8	3	24
TOTALES	<b>20</b>	<b>6</b>	<b>60</b>

Niveles de agresión		
Alta	=	41 - 60
Media	=	21 - 40
Baja	=	00 - 20

## ESCALA VALORATIVA

### “Juegos cooperativos”

#### B. DATOS GENERALES

1. APELLIDOS Y NOMBRES DEL ESTUDIANTE:
2. I.E:
3. FECHA:
4. DIRECTORA:
5. EDAD: 3 AÑOS
6. DOCENTE DE AULA:

#### C. OBJETIVOS.

Identificar el nivel de las conductas agresivas físicas y psicológicas en los niños y niñas de 3 años del aula blanca de la I.E N.º 208 “María inmaculada” de la ciudad de Trujillo en el año 2017, a través de un pre test.

#### D. INSTRUCCIÓN:

Lea cuidadosamente cada uno de los siguientes planteamientos y responda marcando con una “X” la respuesta que considere más viable según su opinión. Recuerde ser objetivo al responder:

SIEMPRE: 3

CASI SIEMPRE: 2

A VECES: 1

NUNCA: 0



Instrucciones: lea cuidadosamente cada uno de los siguientes planteamientos y respóndalos marcando con una "X" la respuesta que considere más viable según su opinión. Recuerde ser objetivo al responder.						
<b>INDICADORES</b>	<b>ITEMS</b>		<b>Siempre</b>	<b>Casi siempre</b>	<b>A veces</b>	<b>Nunca</b>
<b>COOPERACIÓN</b>	1	Ayuda a su compañero durante el juego.				
	2	Ordena los juguetes después de utilizarlos.				
	3	Comparte los juguetes con sus compañeros.				
	4	Demuestra alegría por el logro de su compañero.				
	5	Manifiesta agradecimiento por la ayuda prestada.				
<b>ACEPTACIÓN</b>	6	Incluye a sus compañeros durante el juego.				
	7	Confía en su compañero para ejecutar los juegos.				
	8	Reconoce sus propios límites y pide ayuda si es necesario.				
<b>PARTICIPACIÓN</b>	9	Participa con seguridad en los juegos.				
	10	Se une a un compañero para realizar un juego.				

	11	Comunica algún problema del juego a la docente.				
<b>DIVERSIÓN</b>	12	Disfruta de los juegos propuestos.				
	13	Demuestra placer hasta el final del juego.				
	14	Se muestra activo durante el juego.				

**Fuente:** Construcción propia.

#### ESTRUCTURA Y VALORACIÓN DE LA ENCUESTA

INDICADORES	N.º DE ITEMS	VALORACION MAXIMA POR ITEMS	VALORACIÓN MÁXIMA
COOPERACIÓN	5	5	25
ACEPTACIÓN	3	5	15
PARTICIPACIÓN	3	5	15
DIVERSIÓN	3	5	15
<b>TOTALES</b>	<b>14</b>	<b>20</b>	<b>70</b>

Niveles de juegos cooperativos		
Alto	=	51 - 70
Medio	=	26 - 50
Bajo	=	00 - 25

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

Aguirre, A. Añadiría y otros. Conflicto escolar: percepciones conceptuales y conductuales. Armada electrónica. Bogotá.

Ancajima, C. y Camacho, E. (1992). Grado de influencia en la conducta autocrática de los padres en el desarrollo de la personalidad del niño de cinco años. C.E.I N. ° 252 Niño Jesús .Trujillo.

Arancibia, V. (2002), (1984). Manejo conductual. Editorial Manual modern S.A. México.

Ascorra, R, Arias, H. y Graff, C. (2003). La escuela como contexto de contención social y afectiva. Revista Enfoques Educativos.

Bandura, A. (1975). Modificación de la conducta. Ed. Trillas. México.

Cabrera, L., Medina, K. y Pérez, K. (2010). Programa de juegos infantiles para disminuir la agresividad en los niños de 4 años de la I.E N° 1582 Mis angelitos, del distrito de Víctor Larco Herrera de la provincia de Trujillo. (UNT).

Carmichael, L. (1964). Manual de psicología infantil. Ed. El Atenea. Barcelona.

Diccionario de psicología científica y filosofía. Recuperado de <http://www.e-torredabel.com/Psicologia/Vocabulario/Conducta.htm>

El juego competitivo. Extraído de <http://html.rincondelvago.com/juego-libre-y-dirigido.html>

Fernández A. (2003). Comportamiento. Extraído el 30/IV/2013, recuperado de <http://www.conducta.org/articulos/comportamiento.htm>

Feriman, D. y Cozbi, C. (1989). Psicología social. México.521p.

Fergus, H. (2006). El juego, su importancia en el desarrollo psicológico del niño y el adolescente. Edit. TRILLAS. México.

Garaigordobil, M. (2004). Intervención psicológica en la conducta agresiva y antisocial con niños. Ed. Trillas. México.

García, A. y Llull, J. (2009). El juego infantil y su metodología. Editorial Editex. Madrid.

Gotzens, G. y Montané, J. (1987). Problemas emocionales en el niño. Editorial Herder. Madrid.

Hurlock, E. (1988). Desarrollo del niño. Editorial. Mc Graw- Hill. México.

Jereda, A y Lobos, J. (2004). Conducta agresiva del niño de edad escolar de 7 a 9 años en familias desintegradas de la universidad de Guatemala. Recuperado de [http://biblioteca.usac.edu.gt/tesis/13/13\\_1682.pdf](http://biblioteca.usac.edu.gt/tesis/13/13_1682.pdf)

Loza, M. (2010). Creencias docentes sobre conductas agresivas de los niños en la institución educación educativa de educación inicial. (Licenciada) recuperada de [http://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/bitstream/handle/123456789/424/LOZA\\_DE\\_LOS\\_SANTOS\\_MERCEDES\\_CREENCIAS\\_DOCENTES.pdf?sequence=1%20](http://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/bitstream/handle/123456789/424/LOZA_DE_LOS_SANTOS_MERCEDES_CREENCIAS_DOCENTES.pdf?sequence=1%20)

Mc Candless, B. (1984). Conducta y desarrollo del niño. 3ª Edición. Ed. Interamericana.

Moran, E. y Quito E. (2007). Taller de juegos cooperativos en el desarrollo de la formación de normas de convivencia en los niños de 5 años en la I.E Mi pequeño mundo del sector Buenos aires sur del distrito del Víctor Larco. (UPAO)

Navarro, I (1986). No violencia y deporte. Ed. popular. Barcelona.

Omeñaca, R. y Ruiz, J. (1999). Juegos cooperativos. Ed. Trillas. Barcelona.

Orlick, T. (1978). Juegos y deportes cooperativos. Ed. Popular, Madrid.

Ostolaza, V. (2006). Juegos para disminuir la agresividad en los niños de 4 años. Tesis de la UPAO

Otoya, M. y Roncal, M. (1997). Programas televisivos que influyen en la conducta agresiva de los niños de 5 años del CEI UPAO de la ciudad de Trujillo.

Papalia, D. (2005). Programa de autoestima para reducir el comportamiento agresivo en los tutelados del hogar de la niña. Trujillo.

Paredes, J., Br. Ruiz, J. (2012): Programa de música sacra para reducir conductas agresivas en niños de 4 años de edad de la I.E N.º 210 Santa María, 2011 (UNT)

Pichón, R. (2008). La conducta. Extraído el 30/IV/ 2013, desde: <http://www.dircomsocial.com/profiles/blogs/2311982:BlogPost:5727>

Rodríguez, R., Seoane, A. y Pedreira JL. (2006). Niños contra niños: el bullying como trastorno emergente. Anales de Pediatría.

Ross, O. (1991). Terapia de la Conducta infantil. Edit. LIMUSA, Universidad Estatal de New York.

Serrano, I. (2006). Niños agresivos, Editorial Trías. México.

Torres, E. (2008). Juego cooperativo en la educación. recuperado de [http://www.csicsif.es/andalucia/modules/mod\\_ense/revista/pdf/Numero\\_11/ELENA\\_TORRES\\_1.pdf](http://www.csicsif.es/andalucia/modules/mod_ense/revista/pdf/Numero_11/ELENA_TORRES_1.pdf)

Train, A. (2004). Agresividad en niños y niñas. Ediciones NARCEA, S.A. Madrid.

Venegas, M., García, M. y Venegas, A. (2010). El juego infantil y su metodología. Ed. IC. Málaga

Wolman (1984). Diccionario de Ciencia de la conducta. Ed. Trillas.

Zapata, N. (2005). Programa de autoestima para reducir el comportamiento agresivo en los tutelados del hogar de la niña Trujillo (UPAO).